SEGA NASA S-NES S-NASA FAMILY GAME NINTENDO GAMEBOY HYPERVISION GAME GEAR PC ARCADE

SUPERGAMES

LA REVISTA DEL CARTUCHO

AÑO 1 - NUMERO 1 $ 9,90

MEGA

VIRTUA RACING
ETERNAL CHAMPIONS

S-NES

ALADDIN
STREET FIGHTER II TURBO

SEGA CD

JURASSIC PARK

PC GAMES

WORLD CIRCUIT

ARCADE

SAMURAI SHODOWN

FAMILY

STREET FIGHTER II
JOE & MAC

SORTEOS Y MUCHO MAS

GRATIS POSTER STREET FIGHTER II Y UN CARTUCHO DE VIDEOJUEGO

QuickShot® by Bondwell

LA LINEA MAS COMPLETA DEL MUN

FAMILY GAME Y NINTENDO

MEGADRIVE Y NASA 16 BITS

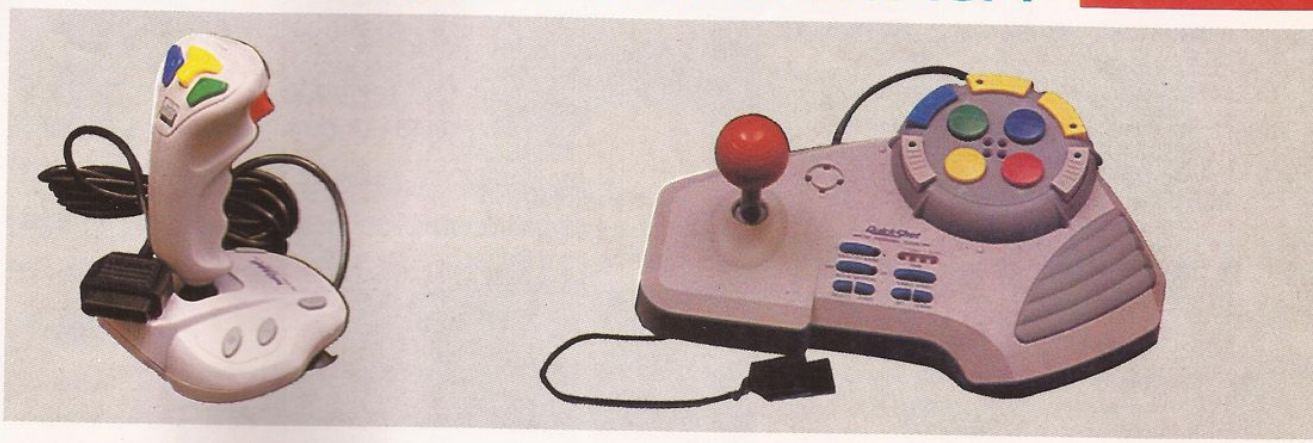
JOYPADS, MOUSE, PLAQUETAS DE SONIDO
JOYSTICKS PROGRAMABLES, SIMULADORES

Nintendo, Megadrive y Super Nes son marcas registradas por sus respectivos dueños

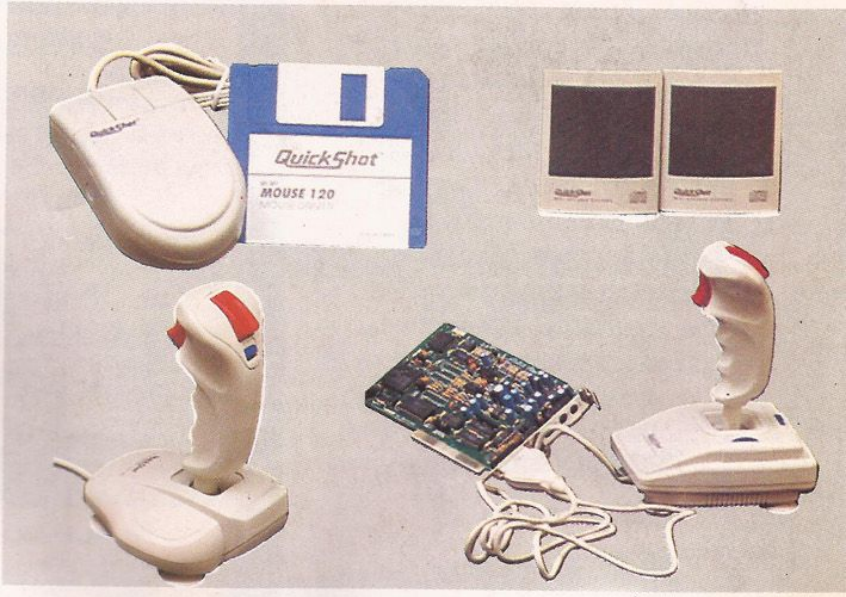
QuickShot®
by Bondwell

IDO EN JOYSTICKS Y ACCESORIOS

SUPER NES Y SUPER NASA



IBM PC Y COMPATIBLES



HONSON GAMES

Y AHORA TAMBIEN EN:
MITSUKOSHI
AV. CORRIENTES 1560
TEL 477-0725

RIOBAMBA 370 ☎ 953-3220 (a Mts CORRIENTES Y CALLAO)
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ 785-7686 / 786-6836 (A Mts DE CABILDO 2600)
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ 811-7590 (entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)

CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.
☎(01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959
Horario de ATENCION Lunes a Viernes de 9 a 20 Hs. / Sabados de 9 a 14 Hs.

ARS

SUPERGAMES

SUPERGAMES ES UNA PUBLICACION MENSUAL DE EDITORA QUINTO CENTENARIO S.R.L.. TODAS LAS MARCAS Y NOMBRES MENCIONADOS EN ELLA REGISTRADAS POR SUS RESPECTIVOS DUEOS. EDITORA QUINTO CENTENARIO NO ES RESPONSABLE POR EL CUMPRIMENTO DE LAS OFERTAS Y/O PUBLICIDADES DE SUS ANUNCIANTES, IN TAMPOCO POR LA LEGITIMIDAD DE LOS NOMBRES Y/O MARCAS QUE UTILIZAN.

TODOS LOS PRODUCTOS O MARCAS QUE SE MENCIONAN SON AL EFECTO DE BRINDAR UN SERVICIO AL LECTOR Y NO ENTRA-AN RESPONSABILIDAD ALGUNA DE NUESTRA PARTE. LA MODIFICACION DE ALGUNA CARACTERISTICA DE LOS PRODUCTOS MENCIONADOS ES RESPONSABILIDAD ABSOLUTA DE SUS FABRICANTES, DISTRIBUIDORES, Y/O COMERCIANTES, Y NO DE LA EDITORIAL.
PROHIBIDA SU REPRODUCION PARCIAL O TOTAL POR QUALQUIER MEDIO SIN LA UTORIZACION DE LA EDITORIAL.

DIRECTOR RESPONSABLE
AUGUSTO GARCIA

MAIL: EDITORA
QUINTO CENTENARIO S. R. L.
AV. CORRIENTES 2312
6º PISO 1046 - BUENOS AIRES
REPUBLICA ARGENTINA
TEL/FAX (54-1) 953-8216

Impressão: CLY

BIENVENIDOS

BIENVENIDOS A SUPERGAMES EL NUEVO CONCEPTO EN REVISTAS DE VIDEOJUEGOS PORQUE ES LA UNICA QUE VIENE **CON VIDEOJUEGOS.** TODOS SABEMOS QUE LO MAS IMPORTANTE DE LA REVISTA, SON LOS **VIDEOJUEGOS**, ENTONCES LO MEJOR QUE RECIBIR LA REVISTA, CONECTAR TU CONSOLA Y EMPEZAR A DISFRUTAR DEL CARTUCHO. ADEMAS: SOLUCIONES PARA PODER TERMINAR COM TODOS LOS JUEGOS QUE TE TIENEN DE CABEZA, MAPAS SUPER AMPLIOS, GUIAS COMPLETAS PARA TERMINAR CUALQUIER JUEGO, Y LOS TRUCOS MAS INCREIBILES Y ALUCINANTES.

Y NO TERMINA ACA SUPERGAMES MAIL, DONDE CONTESTAREMOS TODAS TUS DUDAS CON RESPECTO A JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS, SUPERGAMES ARTE UNA GALERIA QUE EXHIBIRA TUS DOTES DE DIBUJANTE, RANK, EL RANKING MAS A MES DE LOS MEJORES TITULOS ARMADO POR VOS, CON TU VOTO. Y SIGUE, NOTAS CON LAS NOVIDADES SOBRE CONSOLAS, CARTUCHOS, REALIDAD VIRTUAL, CD INTERATIVO, PC, LAS MAS CALIENTES PRIMICIAS MUNDIALES Y TODO LO QUE UN JUEGO MANIACO NECESITA Y QUIERE SABER.

GRACIAS POR PARTICIPAR DE ESTA AVENTURA LA DE SUPERGAMES Y ESPERAMOS QUE LO QUE ESTA AQUI DENTRO DE ESTE NUMERO HAGA QUE NOS VOLVAMOS A AVER EL MES PROXIMO.

HASTA PRONTO

AUGUSTO GARCIA

SELECT

FOTO: DAUMER DEGIULI

Sonic 3 - Mega Drive Pag. 8

SUPER NINTENDO

28 STREET FIGHTER II TURBO
32 ALADDIN
34 GOOF TROOP

MEGA DRIVE

6 VIRTUA RACING
8 SONIC 3
12 FIFA SOCCER
14 ETERNAL CHAMPIONS

PC GAME

22 WORLD CIRCUIT

ARCADE

26 SAMURAI SHODOWN

SEGA CD

20 JURASSIC PARK

FAMILY GAMES (NINTENDO)

36 STREET FIGHTER II
38 JOE & MAC
40 ROBOCOP 3
43 JURASSIC PARK
44 ADDAMS FAMILY

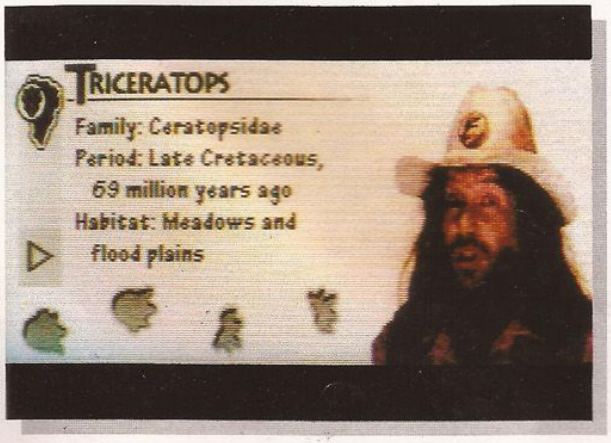


FOTO: MARIO FITTIPALDI

Jurasic Park - Sega CD - Pag. 20

Virtua Racing

RAYO-X

Tipo:	Simulador
Fabricante:	Sega
Memoria:	16 Megabits
Fases:	3 Circuitos
Jugadores:	2
Dificultad:	8
Gráficos:	9
Música/Efectos:	8
Diversión:	10

Finalmente podrás tener en casa uno de los mejores simuladores de las Fórmula 1. Aunque no lo creas, VIrtua Racing para el Mega Drive es simplemente fantástico! Los gráficos poligonales son excelentes, los efectos sonoros buenísimos, una velocidad de procesamiento increíble, y principalmente unas maniobras perfectas. Todo esto hace de Virtua Racing un verdadero simulador de carreras. Ahora podemos seleccionar los mejores games de todos los tiempos: en el tipo lucha tenemos el Street; en deportes el NBA Jam, claro!; en los puzzles, el Tetris Battle Gaiden; en el estilo plataforma el Super Metroid; en los RPGs, las series Final Fantasy / Dragon Quest, y finalmente en los simuladores, el Virtua Racing. Comprobalo vos mismo!!

ARCADE & HOME VERSION

El game también impresiona por la fidelidad en diversión, que es idéntica al Arcade. Lo mejor en el original eran las disputas entre los pilotos: podían participar del torneo hasta cuatro jugadores. Pero Sega no se quedo atrás: en el menú existe también la opción VS. Mode pero con dos jugadores solamente. Jugando entre dos existe una limitación en los gráficos, hay menos polígonos en la pantalla, pero la velocidad y la diversión continúan iguales. Las pistas son idénticas, se conservo el mismo recorrido. Los gráficos de las montañas, los dibujos de puentes y túneles están buenisimos. Pero claro, siempre dentro de las limitaciones del Mega. El sonido merece un capítulo aparte, las digitalizaciones están bien trabajadas, se parecen mucho con las del flipper. Sin duda podemos considerar una de las mejores conversiones ya hechas de un arcade, mano a mano con un Street!

LAS PISTAS

Podes elegir entre tres circuitos: Big Forest es la primer pista y la más fácil . La "Bay Bridge" ya es un poco más difícil y la Acrópolis ya es para los maestros. Atención ! para los principiantes la mejor visión es la 4, aquí es posible visualizar la pista con anterioridad, pero el juego se hace menos emocionante. Cuanto más próxima esté la cámara del auto, mayor será la adrenalina, porque aumenta la sensación de velocidad.

Adrenalina Pura

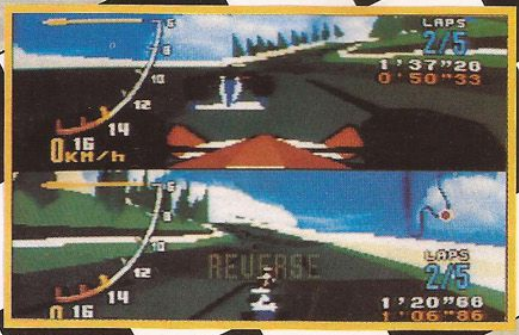
Derrapajes increibles

Muchas chispas en las curvas

FOTOS: DAUMER DE GIULI

COMANDOS

Se puede jugar con el control de seis o de tres botones, la única diferencia es que en el control de seis botones, existe un botón específico para cada tipo de visión. El botón B acelera, el A frena, el C cambia la visión. Moviendo el direccional para arriba y para abajo se accionan los cambios del auto. Ah !, en el control de seis botones el X , el Y y el Z cambian la visión. Si no te gustó podes editar los comandos en el Options. OK ?.



Vision por el espejo

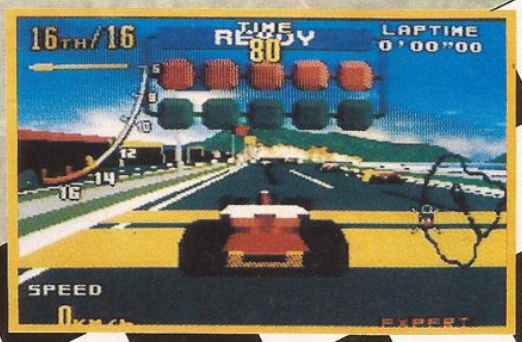
CONOCE LAS VISIONES

VISION 1: cockpit
VISION 2: vista de atrás
VISION 3: vista de arriba
VISION 4: vista aérea

Comproba el *Instant Replay.*

R360 estarás en el auto

La vista desde el dirigible



Grande Emociones en la largada

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Los graficos son formidables

HYPER TIP

Aquí el secreto principal para obtener velocidad es entrar en el vacío . Para esto tenés que acercarte bien a la parte trasera de los autos que van adelante. Para mejorar todavía más el rendimiento selecciona el cambio manual.

SVP vs. SFX.FIGHT !

El SVP (Sega Virtua Processor) posee la capacidad de construir 9.000 polígonos por segundo, o sea, que la velocidad de la consola aumenta 12 (!!) veces en relación a los juegos convencionales.

Para citar un ejemplo de capacidad, aparte de las cuatro visiones del auto podes comprobar también los mejores momentos de su performance con el Instant Replay. Aquí es posible ver toda la carrera como en la TV . Comparando con la lentitud en el game Star Fox este primer round lo ganó el SVP. Ahora esperamos la respuesta del Nintendo con el Stunt Race, también de carreras y Vortex de Electro Brain.

Nos quedamos a la expectativa para este segundo round... Hagan sus apuestas !!

SONIC 3

RAYO-X

Fabricante:	Sega/TecToy
Memoria:	16 Megabits
Fases:	9
Jugadores:	2
Dificultad:	7
Gráficos:	9
Música/Efectos:	8
Diversión:	9

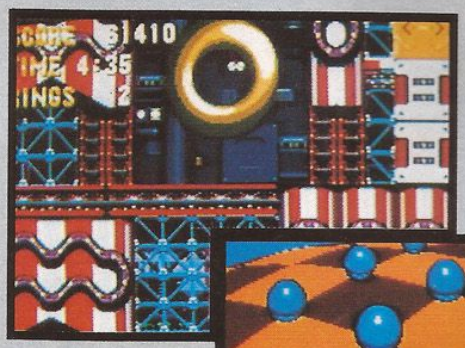
Robotinik no se rinde. En Sonic 2 llegaste a creer que había destruido a Death Egg Machine, no es cierto?. Equivocado! A hora el molesto vuelve y planea reconstruir la fortaleza y acabar con el "puercoespin" definitivamente. Para colmo, aparte del viejo pelado, bigotudo, surge ahora Knuckles, un personaje imprevisible y rápido como Sonic. Es difícil decir si él es amigo o enemigo. Una cosa es verdad: le encanta buscar líos junto con Sonic y Tails. Prestá mucha atención para no caer en sus trampas!! Los nuevos gráficos impresionan, y dan a Sonic una visión tridimensional. La animación de cada personaje mejoró mucho y el sonido esta bárbaro! También es posible grabar 6 partidas diferentes en batería, lo que facilita bastante la tarea de terminar el game. Durante la aventura Sonic recorre 6 fases: Ángel Island, Hydro City, Marble Garden, Carnival Night, Ice Cap y Laund Base. Cada uno tiene dos subfases, llenas de pasajes secretos como en todo buen cartucho Sonic. Existen también nuevas máquinas inventadas por el villano que deben ser destruidas en el final de cada fase. Comprobá los detalles y aprende a agarrar todas las esmeraldas.

Las Jugadas del Puercoespin

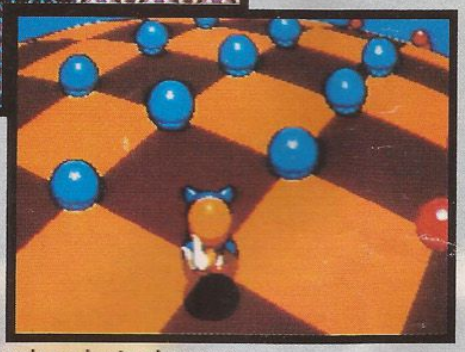
Competition mode: Sonic ahora tiene un modo de competición muy loco! Tenés que elegir entre Sonic, Tails o Knuckles y apostar...

...contra un enemigo o contra la computadora. Gana el que termina una fase en menos tiempo. En el Grand Prix, disputas en varios circuitos. Mach Race es apenas un circuito. Y Time Attack es la apuesta contra la computadora.

Dos fases de bonos!!



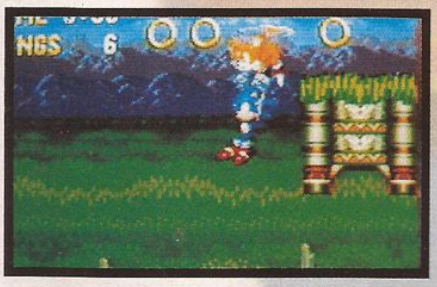
A la primera Sonic ingresa entrando por el aro gigante. Allí dentro su misión es agarrar todas las esferas azules...



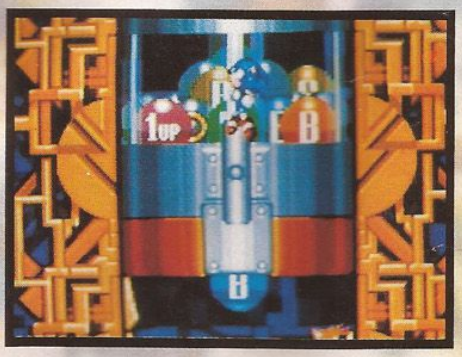
...recibiendo por eso una esmeralda. Son 7 esmeraldas para agarrar! Solo que hay debes prestar atención para no chocar con las esferas rojas y junta sin parar.

Cargador

Tails puede cargar a Sonic en cualquier lugar. Para eso es necesario estar jugando con un compañero. Aquel que controla a Tails apreta el control 2 veces.



Para entrar en la otra fase de bonos, Sonic debe recoger 50 aros y arrimar se a cualquier mapeador de pantalla (esos postes que marcan la posición de la fase). El objetivo es agarrar la manija haciéndola girar y derrumbar ítems preciosos!



Escudos

Sonic posee tres tipos de escudos: Fire shield: Sonic puede transformarse en una bola de fuego y freir todo lo que se le cruza. Water shield: Este tiene la capacidad de almacenar el aire dando a Sonic mas tiempo para investigar las fases acuáticas. Electric Shield: Este escudo atrae los aros que están cerca de Sonic. Todos los escudos tienen la capacidad de rechazar determinados tiros enemigos y cada uno de estos permite a Sonic realizar un ataque especia . Para esto hay que apretar el botón de salto 2 veces.

OPSSS.....ATENCION!!

- Si Sonic cae al agua usando el Fire Shield o el Thunder Shield..... adiós escudo!
- Sonic puede deslizarse sobre el agua. Para esto tiene que estar en super velocidad.
- Todas las espinas que tiran, pueden ser usadas como resortes

Super Sonic
Agarrando las siete esmeraldas, Sonic se vuelve amarillo, lleno de super poderes!

ANGEL ISLAND ZONE - ACT 1

Sub-Boss:
La primera vez que encares al enemigo quedate parado. La segunda, salta encima de el y atacá hasta destruirlo, siempre teniendo cuidado con su lanzallamas. Es facil, facil...

Para escapar de los ataques de los misiles que tira la que tira la nave, el asunto es salir corriendo para la derecha. La fuga es el remedio!!

Robotnik
No te quedes parado en el puente. Quedate en la plataforma a la derecha del puente moviéndote siempre y saltando para esquivar las bolas de fuego que el enemigo te dispare. En el medio de cada salto, aprovecha para atacarlo!

HIDROCITY ZONE - ACT 1

Use el Water Shield para pasar mas fácilmente por esta fase.

Sub-Boss
Para destruir este enemigo debes usar el ataque especial. Usalo bastante!!

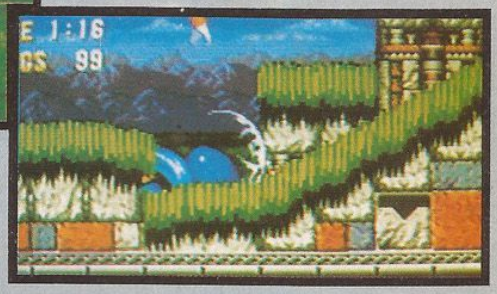
HIDROCITY ZONE - ACT 2

Aquí el asunto es subir a las garras mecánicas para correr mas rápido. Así los loopings verticales serán alucinantes. Inténtalo!!

Robotnik
Esperá que el enemigo te tire bombas, Estas explotan y chorros de agua surgen del piso! Bárbaro! Subí a estos chorros y desde allí ataca al enemigo. Otro buen momento es cuando el payaso baja para hacer el huracán. Acerta lo que tengas que acertar y presta atención para que no te trague el huracán. Ahora saltá!!

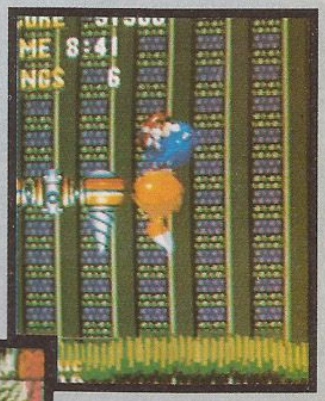
MARBLE GARDEN ZONE - ACT 1

Cuando encuentres este trompo aprovecha y guialo para cualquier lugar. Para lograrlo, tenés que correr encima de este. Para que? Existen paredes que solamente con el trompo podes destruir.



Aquí existe una treta para subir. Usa la bolita rastrera para subir en dirección al yo-yo enterrado. Listo, el camino será abierto.

Sub-Boss
Acertalo por los costados para no correr el riesgo de caer en esas brocas inferiores. Es muerte segura. Cuidado también cuando salga de la pantalla: hay un terremoto y las estalactitas caen del techo, Presta atención para esquivarlas.



MARBLE GARDEN ZONE - ACT 2

Agarrate en los aros de los yo-yos para que te suban

FOTOS: DAUMER DE GIULI

17)**Robotnik**
La zorrita Tails, finalmente llega para ayudar! Es ella que lleva a Sonic cerca de Robotnik. Entonces Sonic debe atacarlo! Alejate y volve a la carga hasta destruirlo.

LAUNCH BASE ZONE - ACT 1

Para destruir al Boss aquí, el secreto es usar el ataque especial. Intentalo!!

FOTOS: DAUMER DE GIULI

CARNIVAL NIGTH ZONE - ACT 1

Sub-Boss:
La táctica es la siguiente: esquiva el ataque de la broca giratoria y solamente después ejecuta tu propio ataque.

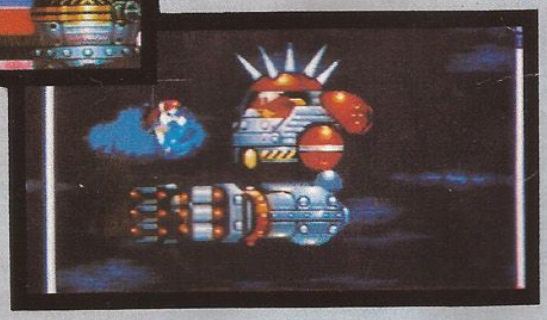
LAUNCH BASE ZONE - ACT 2

Robotnik: La primera vez que Robotnik ataca, salta a la plataforma. Tienes que acertallo. siempre que sea posible.

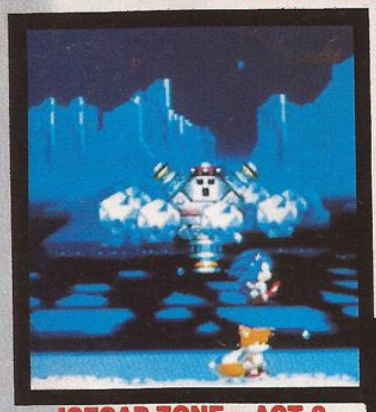
CARNIVAL NIGTH ZONE - ACT 1

Robotnik:
Salta y acertalo lo mas rapido que puedas

Finalmente, salta por arriba de la garra mecánica y acertalo dos veces. Robotnik intentará acertarlo con las espinas. Para escapar quedate en el lado izquierdo de la pantalla y saltá cuando el villano se aproxime. Ahora solo tenés que repetir la secuencia.



ICECAP ZONE - ACT 1

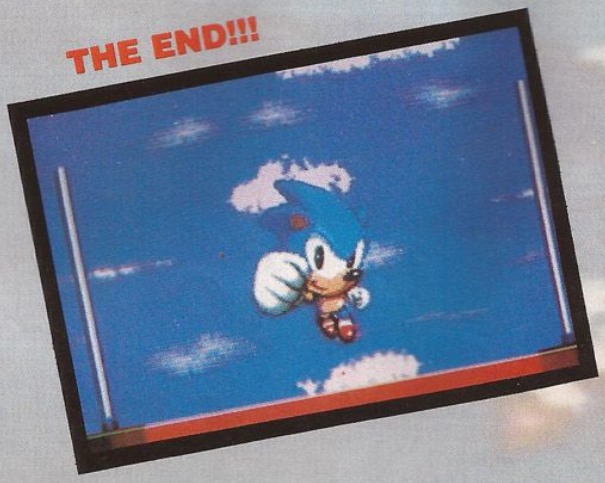


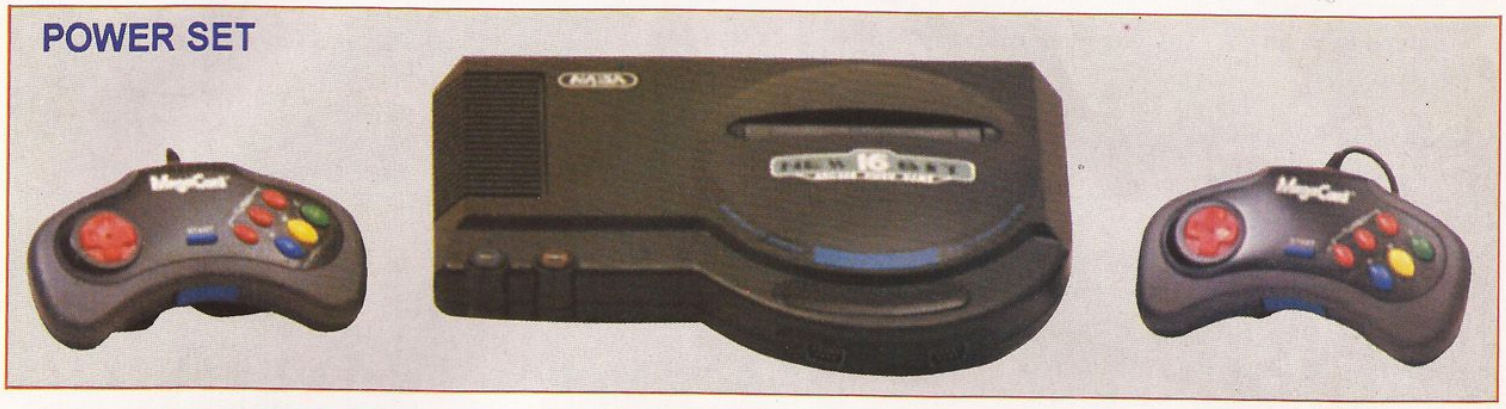
Sub-Boss:
No es fácil. Acertalo solo cuando este desprotegido. Mientras tanto ,esquiva. Cuidado también con las bolas de nieve.

ICECAP ZONE - ACT 2

Robotnik:
Salta en la plataforma abajo del villano y atacá al enemigo. El villano no es bobo y tiene un ataque con gas congelante. Huye e vuelte a la carga!

THE END!!!





- NEW 16 BIT SYSTEM ✔
- COMPATIBLE SEGA GENESIS Y MEGADRIVE ✔
- PAL-N DE ORIGEN ✔
- CONECTORES RCA DE AUDIO Y VIDEO ✔
- AURICULARES STEREO ✔
- JOYSTICKS CON SUPER TURBO Y CAMARA LENTA ✔
- 220 VOLTS ✔
- GARANTIA FULL ✔

SUPER POWER SET CON S/JOYSTICK DE MESA

HONSON GAMES

Y AHORA TAMBIEN EN:
MITSUKOSHI
AV. CORRIENTES 1560
TEL 477-0725

RIOBAMBA 370 ☎ 953-3220 (a Mts CORRIENTES Y CALLAO)
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ 785-7686 / 786-6836 (A Mts DE CABILDO 2600)
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ 811-7590 (entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)

CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.
☎ (01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959
Horario de ATENCION Lunes a Viernes de 9 a 20 Hs. / Sabados de 9 a 14 Hs.

ARS

Sega, Genesis y Megadrive son marcas registradas por sus respectivos dueños

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

RAYO-X

Tipo:	Deporte
Fabricante:	EA Sports
Memoria:	16 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jugadores:	4
Dificultad:	6
Gráficos:	7
Música/Efectos:	9
Diversión:	9

En el año de la copa de los Estados Unidos, la mejor jugada, sin duda, es este cartucho desarrollado por EA Sports. Que juego!! Tiene Replay con movimientos cuadro por cuadro y la visión en perspectiva también es buenísima. La EA Sports, se esmeró también en la programación de los gráficos y los mas desatentos (o los mas miopes) pueden hasta pensar que están viendo un partido de verdad, sin exagerar! Una de las mejores cosas es la existencia del nuevo reglamento "Muerte Súbita". Si un partido empata en el tiempo normal y en la prorrogación, El juego recomienza hasta que un equipo haga un gol. Jueguito moderno, no? Basta de noticiero deportivo, vamos al juego: PRIIIIIIII!!!

4 JUGADORES!!

Es posible élegir entre 48 equipos miembros de la FIFA, cada uno con diferentes variaciones técnicas en ataque, defensa, velocidad, habilidad, eficiencia del arquero, etc.
De estos 48 , cuatro pueden jugar el mismo campeonato, depende que tengas un adaptador para 4 controles. Si no tenés, igualmente tenés dos opciones. O cada "player" se queda con un equipo reemplazándose en el campeonato (o jugando en contra uno de otro) , o los dos juegan en el mismo equipo. Eso! solo depende de donde presiones el control en la pantalla de Choose Controller. Así los dos jugadores pueden ser amigos o enemigos.

OPCIONES

Las opciones son de nunca acabar. Lógicamente están ahí las de siempre! Tiempo de juego, modo de juego, arquero manual o computadora...
Pero algunas opciones no muy habituales están presentes también, como el tipo de cronometraje (si es tiempo corrido, o solo con pelota en movimiento), tipo de tiempo (sol, lluvia...), Césped natural o sintético, con falta o sin, con posición adelantada o no. En fin, se puede hacer cualquier alteración en el reglamento del campeonato.

Existen además opciones que pueden ser consultadas o alteradas durante los partidos, Comprobá:

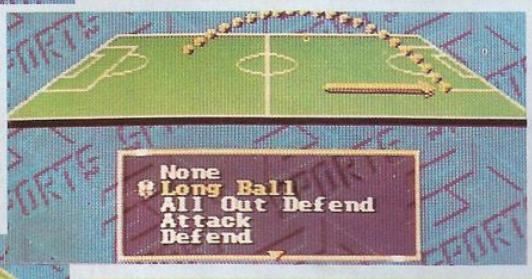
FOTOS: DAUMER DE GIULI

EL SONIDO

Es una de las cosas que mas impresiona!! Sale de aquellos ruiditos aburridos de la hinchada (mal) digitalizados y grititos de gol , para una vibración alucinante todo el juego. Dependiendo de las aciones del juego, la hinchada vibra y acompaña los momentos mas emocionantes. Es buenisimo!!

TEAM COVERAGE - Aquí definís en que parte del campo estarán ubicados los jugadores de la defensa, medio campo y ataque. Si el equipo esta perdiendo por muchos goles es mejor retroceder un poco y viceversa.

TEAMS STRATEGY- La Táctica del Técnico. Define el estilo del juego y de las jugadas ensayadas que el equipo va ejecutando y también la posición que cada jugador va ocupando en cada momento.

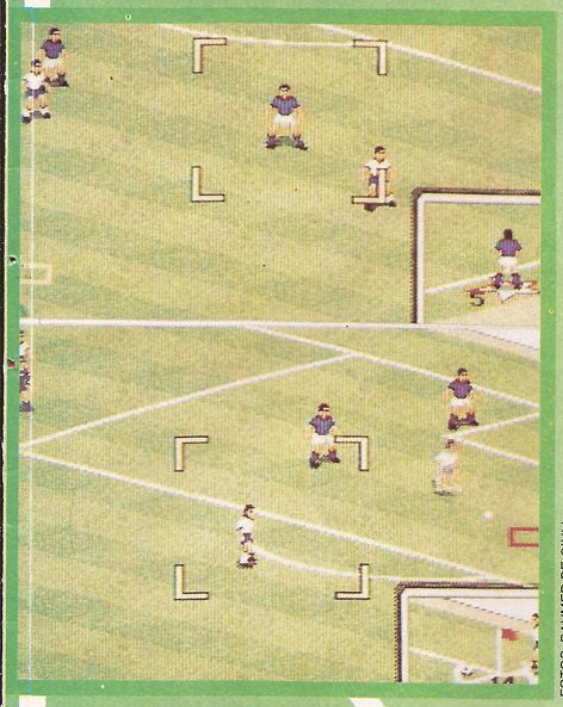


TEAM FORMATION - Es la vieja historia del 3-5-2, 4-4-2, 4-2-4, libero, etc. Es el tipo de opción que en el momento justo nadie sabe si funciona o no. Pero forma parte del fútbol

ALGUNOS CONSEJOS PARA LOS JUGADORES

Evita retener la pelota con un solo jugador Eso evita que un jugador del otro equipo tenga facilidad para sacártela.
En este game son buenos los tiros de larga distancia.
En los tiros de esquina trata de pasarle la pelota a un jugador fuera del area. Eso dificulta el trabajo de la defensa del arquero.
Cuando recuperes la pelota, tocá rápido el botón C, de tiro largo, hasta medio campo, después anda pasando con el botón B, de tiro corto.
Si continuas con el C corres el riesgo de que todavía no tengas listo un atacante para recibir la pelota adelante.

JUGADAS DE CRACK



FOTOS: DAUMER DE GIULI

En estas situaciones podrás ver las pantallas. Una con quien esta cobrando y otra con quien esta cerca para recibir. Si estas cobrando usa el direccional para ubicar el cuadrado amarillo para un jugador que no este marcado, y apreta el botón C rápido. Si es el adversario que está cobrando, trata de posicionar al jugador que tiene una estrella amarilla o roja alrededor de los pies, cerca del jugador que esta encuadrado, para marcarlo, "robándole " así la pelota y partiendo para el contra ataque.

JUGADAS DE CRACK

Comproba algunas jugadas elegidas a dedo para entender bien el asunto del juego.

Chilena

Toque de taquito

Cachetada del arquero

Jugador lesionado revolcándose de dolor

Referí mostrando tarjeta amarilla

Ejecución de penal

Falta grave (empujón)

Palomita

ESTADÍSTICAS

Score	0	0
Shots On Goal	11	0
Saves	0	8
Corner Kicks	3	0
Minutes		
Attacking	0:43	0:07
In Midfield	1:14	1:18
Defending	0:07	0:43

El fútbol moderno, tieme matemática, que veremos en los intervalos de los partidos por televisión o hasta en los diarios. En el game, en cualquier momento podes apretar Start e tener acceso a esos números.

EL GOL DE LA COPA

Acompaña ahora cuadro por cuadro, este golazo que el atacante ingles Matt Webster le metió a la selección Americana:

Matt avanza solo por la media cancha.

el rebote en el arquero,

la pelota sobrando en el medio del area,

Ve a Tony Meola adelantado y patea al arco,

Matt corre,

el defensor esta parado, Matt vuela de palomita y,

.....Goooooooolll.....

...de inglaterra... Matt Webster... a los 12 minutos del segundo tiempo.

ETERNAL CHAMPIONS

por Eduardo Murata

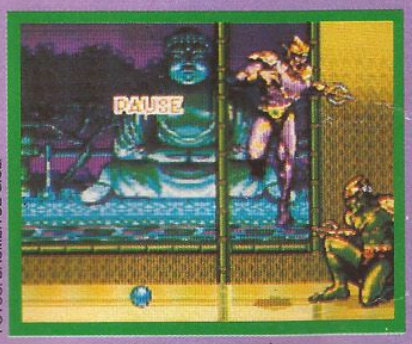
24 Megabits de pura adrenalina!! Son 9 luchadores de distintas épocas de la historia, uno mas rudo que el otro, Cada uno tiene por lo menos 35 movimientos diferentes, entre golpes y magias, sin contar con que su tamaño es considerable, facilitando así su definición y sus movimientos. Son recursos de nunca acabar!!. Ademas, el game fue super bien programado, tanto así, que el Continúe es automático, cada luchador tiene su propia biografía, hay modo Training (entrenamiento), elección de Rounds, (ya jugaste una "mejor de 21"??), y mucho mas!! Pensas que acabó? No!! El chip del game tiene DPA, ese pequeño circuito que se va adaptando a la dificultad del game según su desempeño. También es posible utilizar el Activator, el nuevo accesorio de la SEGA, con el que los movimientos del cuerpo del jugador son captados a travez de un sistema de sensores, para simular una pelea de verdad. Ahora, con detalles, para ustedes... ETERNAL CHAMPIONS!!!

TRAINING MODE

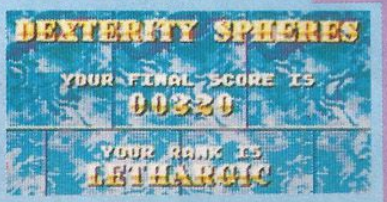
Jugando con otro podes entrar en este TRAINING MODE. Aquí hay tres opciones de entrenamiento. Practice Sphere sirve para entrenar la eficiencia de tus golpes, con una esfera. Es importante que sepas que debes calcular bien la distancia, fuerza y altura, que son necesarias frente al adversario para que el golpe sea efectivo. Eso es cuestión de entrenamiento. Holo-Trainer es el entrenamiento con un enemigo holográfico, o sea la imagen de él. Una buena acción para entrenar defensa y secuencias. Y el Dexterity Spheres entrena tu velocidad. Tenés que acertar el máximo de esferas plasmáticas y evitar que estas arranquen tu energía. Lo bueno de esta fase es la ficha por el desempeño que recibís al final: desde Lethargic hasta Light Speed. Barbaro!!

BATTLE ROOM

El BATTLE ROOM es un cuarto lleno de trampas y problemas. Ahí, mientras enfrentas un oponente pre-definido, Tenes que esquivar y destruir las armas. No es fácil! Pero para facilitar, en esta pantalla podes elegir los grupos de armas que estaran instaladas en el cuarto hasta un limite de cinco por vez. Selecciónalas con el botón A. Si preferís deja que la computadora elija por vos (botón B). Para cancelar la elección, tuya o de ella, botón C.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

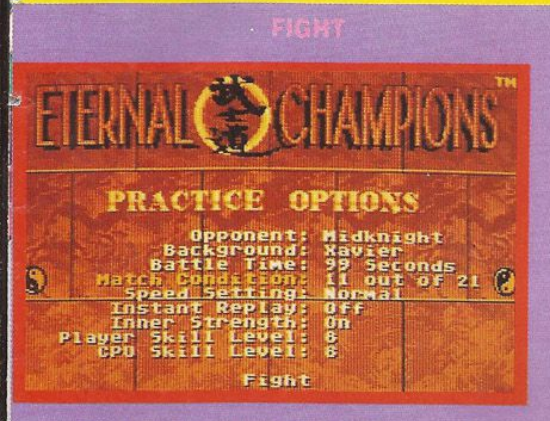


Colaboração Tilt's Game Locadora, fone (011) 843-9021

RAYO-X

Tipo:	Lucha
Fabricante:	Sega
Memoria:	24 Megabits
Fases:	10
Jugadores:	2
Dificultad:	9
Gráficos:	8
Música/Efectos:	7
Diversión:	8

EXCLUSIVO!! BRUTAL!! MORTALES ASUSTADORES!!



Es hora de pelear!! Todavía es posible una pequeña sección de entrenamiento mas. Pero antes tenés la mejor pantalla de Options de los últimos tiempos: ademas de las opciones de siempre, podes elegir tu adversario, podes definir los Skill Levels (habilidad) tuyo y del enemigo, es posible elegir jugar 1 round solo o el mejor de 3, de 5, de 11, o hasta de 21 rounds!! O sea, quien gana los 11 primeros gana! Esta pantalla también te permite accionar el replay en tres tipos posibles: Mejores lances, automático o manual. El manual tiene todavía tres velocidades diferentes. Tiene muchos detalles. El único problema del replay es que no funciona con los mortales. Que pena!!

LOS GOLPES DE LOS "MESTRES"

Especial (golpe):	apreta simultáneamente los tres botones de golpe
Especial (patada):	apreta simultáneamente los tres botones de patada.
Ataque Especial:	apreta simultáneamente dos botones (golpe o patada).
Magia:	para atrás, para adelante + golpe o patada
Voladora fuerte:	Direccional para arriba + C
Agarrón:	Cerca del enemigo aprete Z

GOLPES NORMALES

A- patada débil	X- golpe débil
B- patada media	Y- golpe medio
C- patada fuerte	Z- golpe fuerte

Direccional para arriba - salto

Listo! Llegó SUPERGAMES con secretos exclusivos de nuevo!. Cada escenario tiene un mortal diferente! Y lo que es peor: solo es posible hacerlos con golpes específicos, en momentos definidos y en puntos también específicos de la pantalla. Claro, al final estos varían según el escenario! La gran ventaja es que cualquier luchador puede ejecutarlos, y es suficiente con que te especialices con uno que sea tu predilecto para lograrlo. Es importante que todas estas coincidencias ocurran en el último golpe final contra tu enemigo. Comproba algunos mortales:

LARSEN TYLER

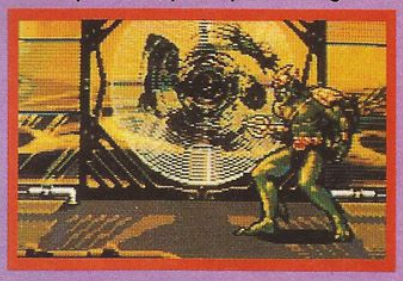
Tira al enemigo encima del auto lleno de gángsters que esta pasando frente al teatro

SLASH STAGE

Finaliza con una voladora fuerte totalmente en el lado izquierdo de la pantalla.

JONATHAN BLADE

Da una voladora fuerte en tu oponente, cerca del ventilador en el centro de la pantalla, para que se caiga.



SHADOW YAMOTO

Arroja a tu adversario en la segunda letra de la izquierda.

MIDKNIGHT

Hay un umbral en el medio de la pantalla. Espera que pase el helicóptero y ahora arroja allí a tu adversario.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

R.A.X. COSWELL

Liquida el enemigo con la magia especial, en el lado izquierdo de la pantalla.

XAVIER

Arroja al enemigo en la noguera que esta en el medio de la pantalla.

Trident
Especial (golpe)
Especial(patada)
Ataque especial
Magia
Especial (patada)
Especial (golpe)
Ataque especial
Magia
Larcen
R.A.X.
Especial (golpe)
Especial (golpe)
Magia
Slash
Ataque especial
Especial(patada)
Blade
Especial(patada)
Especial (golpe)
Magia
Voladora
Especial (golpe)

BIG-BOSS ETERNAL CHAMPION

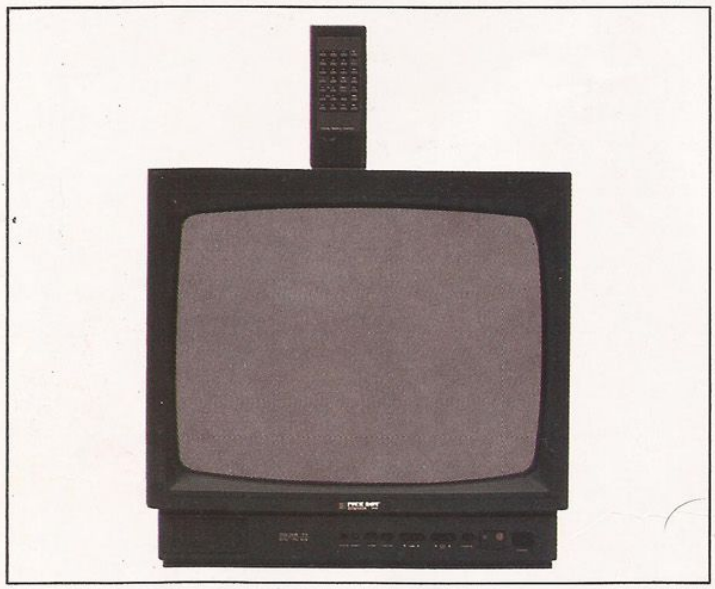
El Boss es terrible!!! A parte de tener que derrotalo totalmente, enfrentarás a sus cuatro poderes masters: Tigre, Águila, Dragón y Tiburón. Que cobardía: a cada lucha, aparece una nueva barra de energía para ellos, mientras que vos solo tenés una para los cuatro. Y todo esto en dos rounds!

La mejor táctica son los golpes simples . Secuencias de voladoras y zancadillas alternadas logran mejor efectos que las magias. El desgraciado es bueno en la defensa .

Cuidado con su magia: defendete! Intentar saltar o escapar puede ser catastrófico. OK!! Respira hondo, entrena mucho y buena suerte!

PICK BOY
HYPERVISION JAPAN

LA MAS ALTA TECNOLOGIA DE JAPON



20' MULTISYSTEM

COLOR MULTINORMA (PAL-N / NTSC / PAL-M)
MULTISYSTEM (CATV - AV - TV)
"HQ"MONITOR SYSTEM
HIGH CONTRAST DARK SCREEN
CONTROL REMOTO FULL (TODAS LAS FUNCIONES)
SINTONIA AUTOMATICA
MENU EN PANTALLA
ENTRADA DE AC AUTOSWITCHABLE (95 ~ 240 V)

21' FLAT SCREEN

COLOR MULTINORMA (PAL-N / NTSC / PAL-M)
MULTISYSTEM (CATV - AV - TV)
"HQ"MONITOR SYSTEM
HIGH CONTRAST DARK SCREEN
CONTROL REMOTO FULL (TODAS LAS FUNCIONES)
SINTONIA AUTOMATICA
MENU EN PANTALLA
ENTRADA DE AC AUTOSWITCHABLE (95 ~ 240 V)
SENSACION STEREO
PANTALLA PLANA
SQUARE CORNERS

IMPORTA DISTRIBUYE Y GARANTIZA

HONSON GAMES

Y AHORA TAMBIEN EN:
MITSUKOSHI
AV. CORRIENTES 1560
TEL 477-0725

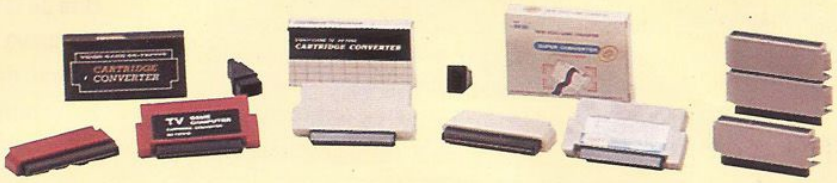
RIOBAMBA 370 ☎ **953-3220** **(a Mts CORRIENTES Y CALLAO)**
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ **785-7686 / 786-6836** **(A Mts DE CABILDO 2600)**
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ **811-7590** **(entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)**

CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.
☎**(01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959**
Horario de ATENCION Lunes a Viernes de 9 a 20 Hs. / Sabados de 9 a 14 Hs.

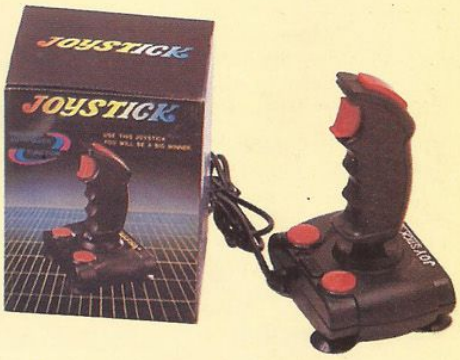
HONSON GAMES

LA LINEA MAS COMPLETA DE ACCESORIOS DEL PAIS

CARTUCHOS
TODAS LAS MARCAS Y TITULOS



ADAPTADORES DE CARTUCHOS
PISTOLAS PARA FAMILY GAME
NINTENDO, SEGA, NASA 16 BITS
SUPER NES Y SUPER NASA
REBOBINADORES DE VIDEO
KIT DE LIMPIEZA PARA TODO
TIPO DE CONSOLAS
ACCESORIOS, FUENTES, CABLES
JOYSTICKS TODAS LAS MARCAS



HONSON GAMES

RIOBAMBA 370 ☎ **953-3220** **(a Mts CORRIENTES Y CALLAO)**
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ **785-7686 / 786-6836** **(A Mts DE CABILDO 2600)**
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ **811-7590** **(entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)**

CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.
☎(01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959
Horario de ATENCION Lunes a Viernes de 9 a 20 Hs. / Sabados de 9 a 14 Hs.
Y AHORA TAMBIEN EN: MITSUKOSHI AV. CORRIENTES 1560 TEL 477-0725

Super Nes, Sega y Nintendo son marcas registradas por sus respectivos dueños

SEGA CD

Llegó Jurassic Park para el Sega CD. El nuevo CD game, que Tec Toy lanza simultáneamente con los Estados Unidos, trae escenas de animación increíbles, (gracias al revolucionario sistema Q-SOUND) y ademas muchas informaciones sobre los dinosaurios y sobre el periodo jurássico, dadas a viva voz por el paleontólogo Robert Bakker, una de las mayores autoridades en el asunto. De paso, podes pasear por todo el parque, con visión de primera persona (como si estuvieras realmente caminando por allí). Ademas podes sorprenderte escuchando sonidos detrás tuyo. Bueno, no?

Todo comienza cuando el Dr. Alan Grant llega al parque después que la tragedia esta consumada - o sea, cuando los dinosaurios ya escaparon y desparramaron huevos por todo el parque. Para evitar los líos que pueden causar, debes ayudar al paleontólogo Grant a sobrevivir y encontrar los huevos, restaurándolos en la encubadora del parque. Son en total 7 especies de dinosaurios, y debes encontrar por lo menos un huevo de cada especie. Para eso tenés apenas 12 horas. Manos a la obra!!

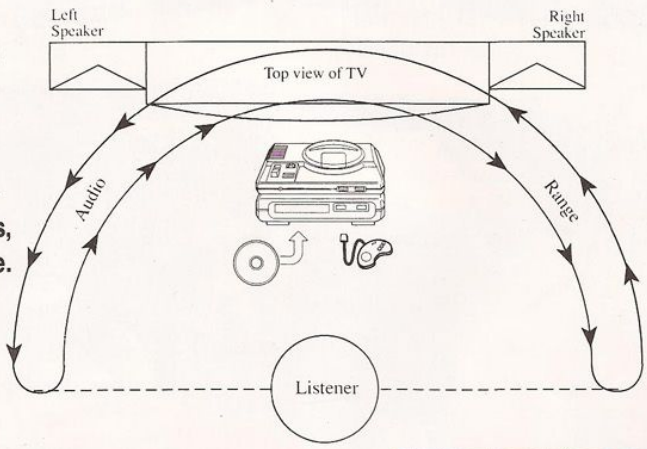
Por Luiz Carlos Mazzaferro Jr.

RAYO-X

Tipo:	Adventure
Fabricante:	Sega/TecToy
Memoria:	No Megabits
Fases:	Indefinidas
Jugadores:	1
Dificultad:	8
Graficos:	7
Música/Efecto:	9
Diversión:	7

Q-Sound

Una de las grandes innovaciones de JP es un nuevo sistema de sonido llamado Q - Sound, desarrollado por la empresa norteamericana Archer. Ademas de estéreo, el Q - Sound agrega un efecto de profundidad, pues las ondas sonoras se propagan alrededor del jugador, creando un efecto bien realista del ambiente. Para esto, basta conectar la salida de audio de tu Sega CD a un buen equipo estéreo. Usa la entrada CD o Aux. E, después de conectar todo, relajate y disfruta del sonido.



CURSORES

Según la acción que pueda ser realizada en determinada escena, un tipo de cursor diferente aparece. Conocelos.

aparece durante la exploración de las escenas. Cuando elegís alguna herramienta, el cursor inmediatamente cambia para la forma de la herramienta elegida.

aparece siempre que sea posible recoger alguna cosa. Presiona el botón de tiro para recoger los ítems que están iluminados por la mano

aparece siempre que hay un objeto que pueda ser examinado en detalle, o un aviso que pueda ser leído. Presione el botón de tiro para accionar la lupa.

aparecen cuando hay caminos que pueden ser seguidos. Presionando el botón de tiro, entras en el camino elegido.

ARMAS

arma tranquilizante de poder medio. Presionando el botón C por un cierto tiempo, el tiro será mas poderoso, gastando mas munición del arma.

arma de bajo poder. También posee munición limitada.

es una de las mas poderosas del game. Resérvala para situaciones limite.

la mas poderosa. Solo puede ser usada una vez. Que pena!!

HERRAMIENTAS

úsalas para abrir puertas en el Visitors Center. Acordate de que éstas tienen una jerarquía de colores: blanca, azul, roja y dorada. Obteniendo una llave mas graduada que la otra, automáticamente podrás abrir una puerta más "atrasada",

lentes para visión nocturna. Una vez que estés con ellos, su funcionamiento es automático siempre que entres en una sala oscura.

sirve para cortar redes de protección, Los Piers son los más débiles.

Wire cutters - cortador de metales. Posee poder de corte medio.

cortan tornillos e instalaciones soldadas

abre puertas y locales lacrados

usalo para soltar tornillos

medicamento para dinos enfermos.

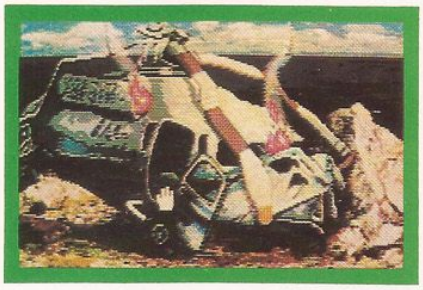
usalos en los centros de informaciones para conseguir informaciones valiosas.

combustible para el bote.

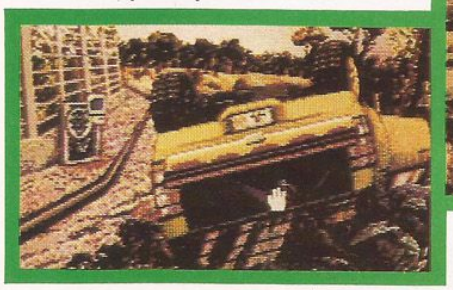
usalas para mover objetos, abrir pasajes, entre otros usos

JUGANDO

Al iniciar el juego comenzá por explorar el helicóptero destruido. Ahí encontras el arma eléctrica. En el mismo escenario no te olvides de la piedra.



Entre a la izquierda y abra el auto destruido para agarra una pinza. Volvé para la entrada del Visitors Center y segui por una abertura por la parte de atrás.



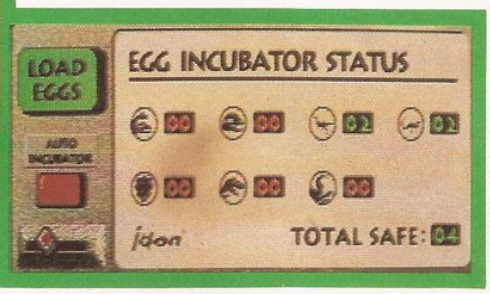
Por esta puerta tenés acceso a la segunda sala donde esta la incubadora. Lleva para alla lo más rápido posible todos los huevos que encuentres.

Acordate de que para completar el game es necesario recoger por lo menos un huevo de cada especie, OK?

Ahora en la computadora aprovecha para dar una mirada en las pistas que la joven dirá a través del videofone. Siempre que haya nuevos mensajes, una lucecita se encenderá en la parte izquierda arriba de la pantalla. Entonces consultala para saber la novedades.

Pasando por la caverna, entras en el territorio de los Brachiosaurios. Explora el local y presta atención en el pequeño cráter: cuando aparezca la lupa apreta el botón C. En seguida, agarra la White Key para abrir la puerta de una de las oficinas del Visitors Center.

Encontrando unos pequeños dinos, tendrás que espantarlos para abrir espacio. Revisa el agujero, y agarra unos huevitos. Volve atrás y entra en el Visitors Center.

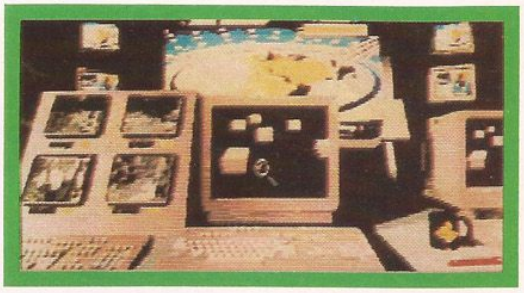


Continua la caminata y luego estarás frente a la entrada del Visitors Center.

En el Visitors Center abrí una caja de herramientas en la entrada. Agarra la otra pinza y volve para la puerta de entrada.

Ahora, tenés que usar la pinza en la cajita y listo: ahora tenés la Blue Key.

Después de todo este trajín no olvides de salvar el game en la sala de al lado, que abrís con la White Key, usando la computadora



CONSEJOS INTERESANTES!

Siempre que estés "rondando la pantalla con el icono de control, no dejes de pasar los Hots Spots, que indican una nueva acción que puede ser ejecutada en ese lugar.

En el caso de la manito, indica que podes mover o agarrar algo con el botón C. El icono verde indica la posibilidad del uso de algún objeto que tengas. Salva siempre el game cuando haces algo importante. Usa todos los ítems posibles en cada Hot Spot.

Usa armas para "tranquilizar" los dinos mientras escapas para algún lugar o seguí por un camino interrumpido. Desconfiá de cada lugar y revisa todo lo que sea sospechoso. Siempre que precises de energía, busca las cajas de primeros auxilios. Con estos datos interesantes será fácil escapar de Jurassic Park. Buena suerte!!

RUBENS BARRICHELO DA UNOS CONSEJOS

1min. 11s8, Para quedarse con la boca abierta. Al principio nadie lo podía creer, pero después, pudimos comprobarlo en la practica: el dueño de este temporal para una sección de clasificación en Interlagos, en el game World Circuit tenia que ser un campeón: Rubens Barrichelo. Divertido pero extremadamente competente al "volante" de cualquier game de carreras, Rubens recibió al equipo de SUPERGAMES en enero de este año en el Hotel Casagrande, en San Pablo, Brasil, donde participaba de un evento de Philip Morris - Marlboro, sus nuevos patrocinadores junto con Arisco.

La reunión fué bastante informal. Mientras esperábamos al piloto, que estaba dando su corrida diaria de 40 minutos (a pie!), Comenzamos a conectar el Notebook AT 386 SX 25MHz a un monitor VGA en color y a esperar la "competición". Todo listo, funcionando, comenzamos a jugar: Betto, el mas "kamikaze" de la redacción, preparo su auto (una Benetton) y fue para la pista. Entonces llegó Rubens: "Quien hizo este lio en mi cuarto? ", entro diciendo para quebrar el hielo. Y acercándose a la pantalla agrego: "Miren que lio que va a armar Betto.....Parece un bobo en la pista"...Betto no logró bajar el tiempo de 1m 15s. Ahora le toca a Rubens. Primero preparo el auto. Claro, el elige una Jordan, el auto que manejo en el campeonato mundial de Formula 1 del 93 Y con quien ya tiene contrato para la temporada del 94. "Ustedes no van a creer lo que voy a hacer con este auto", dijo, escondiendo la pantalla para hacer suspenso. Y dió algunas vueltas para conocer la computadora. Es bueno recordar que, en el caso del Notebook, manejar se torna extremadamente difícil, debido a las características del teclado, muy pequeño, y a la baja velocidad del clock (25MHz).

Rubens optó por usar cambio automático, acelerando y frenando manualmente.

Auto en pista. Vuelta de presentación lenta, para elegir bien la distancia entre los adversarios y no agarrar tráfico - todo como en una carrera de verdad. En la largada, pie a fondo - o sería mano a fondo? -. En el final de la recta Rubens alcanza los 319 Km/h. En el "s" de Senna Rubens frena casi adentro de la curva - como hace en realidad un piloto de Formula 1, entra en segunda, y ya mete la tercera en el medio de la curva, acelerando siempre. en el final de la "s", el auto ya esta en el sexto cambio, para encarar la recta. -"Hice esa curva muy despacio"- comentó, -"No voy a conseguir un buen tiempo"-. Y tenia razón: el auto paso con el cronómetro clavado en 1min 13s273. Ahora me toca a mi. Y al presionar "Q" para hacer el cambio de piloto, un pequeño susto: "Uy!, llego el Maestro!". Rubens se refería al mensaje Riding With Mario Fittipaldi, que apareció en la pantalla después que la McLaren n.1, auto que usó habitualmente, apareció en la pantalla. Pero el apellido famoso no ayudó: Mi mejor vuelta fue cerca de 1min 15s, un poco peor que la mejor vuelta de Betto. Rubens, claro, largó en primera fila. Y venció la carrera con facilidad, consiguiendo también la mejor vuelta. Para una carrera de 40 por ciento (28 vueltas), el uso el mismo auto de clasificación y gomas C. Terminado el juego, Rubens reveló sus secretos , que podes comprobar en este reportaje. Y mostró el Replay de la clasificación en el que su Jordan cruzó la linea con 1min 11s, obtenido en un AT 486 DX2 66MHz.

PARA LOS QUE NO CONOCEN...

El simulador de Formula 1 World Circuit, de la Softhhouse americana Microprose, es uno de los mejores y mas realistas simuladores del mercado. Esta disponible en las versiones PC y Amiga, y permite que se disputen todas las carreras del calendario de la temporada de 1991, con entrenamientos preparatorios para la clasificación, secciones de entrenamientos cronometrados de hasta dos horas de duración, warm-up y la carrera, que puede tener el mismo numero de vueltas del GP de verdad. Programado con gráficos poligonales, el nivel de realismo de las pistas es increíble. No es para menos: los programadores contaron con las mediciones del equipo de telemetría Footwork para desenvolver el game.

Aparte de estas características, el World Circuit también permite que dos pilotos corran al mismo tiempo, ya que dos computadoras, cada una con una versión instalada, sean conectadas via modem, (por la linea telefónica) o a través de la puerta serial.

Riding with Rubens Barrichello

"S" de Senna

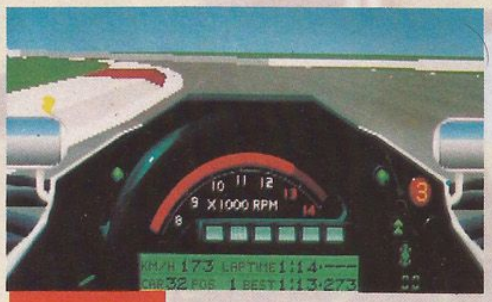
El secreto es frenar después del cartel de 100m, reduciendo para 2a. Entra acelerando, meté la 3a en el medio de la primera "pierna", hacé todo en tercera, dosificando el volante para que el auto no patine mucho y, en la segunda "pierna", meté 4a, 5a y 6a.

"Naranjita "y centro

Pasando el cartel de 100m, reducí apenas para 5a y entrá acelerando. Haciéndolo bien, podrás meter una 6a antes de la "s", que se hace en 2a. Después, mete la 3a.

"Pico de pato"

Entrando en 2a, hace la curva con mayor velocidad y salí con el giro alto. Rebajar y entrá en el "Chapuzón".

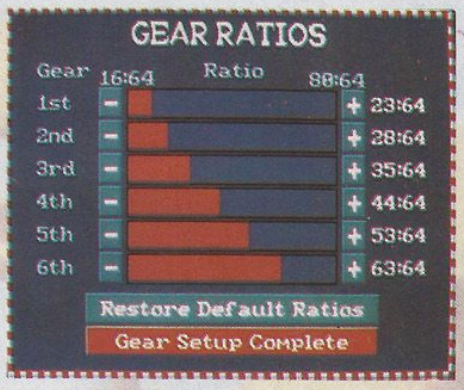


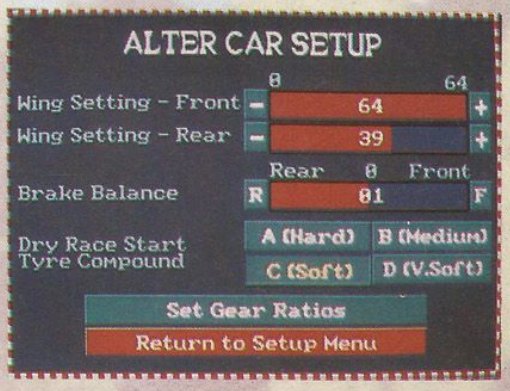
"JUNTA"

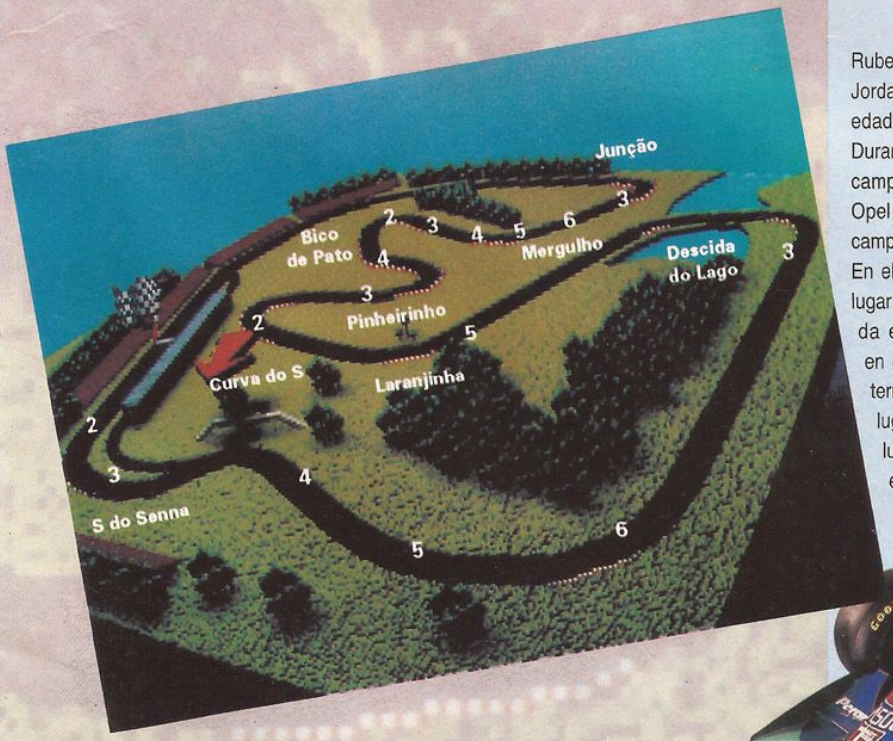
Podes frenar bastante después de la placa de100m. Entrá en 3a, dejando que el auto se deslice para la cebra. Esta curva es super importante: cuidado para no salir de la trasera. Ahora acelera para cerrar la vuelta.

Ajuste del auto

Comprueba ahora la configuración usada por Barrichello. Ahí están las pantallas del Car Setup (alas y frenos) y el Gear Ratio (cambios) del piloto. El control de tracción puede estar encendido o no.







Conoce a este fenómeno

Rubens Goncalves Barrichello, 22 años, actualmente piloto del equipo Jordan de la Fórmula 1, comenzó en el Kart en el 81, con 9 años de edad. Enseguida, fué vice campeón paulista de la categoría Junior. Durante su época en el Kart, venció 5 veces el Paulista y 4 veces el campeonato Brasileño. En 1990, fue campeón europeo de Formula Opel / Lotus, con 6 victorias y 7 Pole Position. En el 91, venció el campeonato ingles de Fórmula Ford, con 4 victorias y 9 Pole Position. En el 92, Barrichello ingreso en la Fórmula 3000, quedando en tercer lugar en el Campeonato Intercontinental, lo que originó su entrada en la Fórmula 1, en el equipo Jordan. Su primer temporada fué en el año pasado, pero el auto no lo ayudó. Igualmente, Barrichello terminó el GP de Francia, en Magny Cours, en séptimo lugar, y el GP de Japon, en Suzuka, en quinto lugar, consiguiendo sus primeros puntos. En este año, el piloto continua en el equipo Jordan.

REVISTA
SUPERGAMES

SUPER
STREET FIGHTER II
The New Challengers

SAMURAI SHODOWN

Los fanáticos de Street Fighter II y de Mortal Kombat tienen un motivo mas de felicidad: Samurai Shodown. El game es simplemente fantástico, y sus mas de 100 megabits de memoria pueden ser verificados en los gráficos, que son un delirio!. Los personajes y sus mascotas merecen ser destacados. Compruebe.!!

HISTORIA

La historia de Samurai Shodown no tiene grandes novedades, El escenario es Japon, donde se enfrentaran doce luchadores. Comproba los principales golpes de cada luchador y elegí tu preferido.

GALFORD EL GUERRERO NINJA

ATAQUE DE PERRO:
Al frente, abajo, atrás + cualquier botón

MAGIA:
atrás, abajo, al frente + A o B

MULTIPLICACIÓN:
al frente, atrás, abajo, al frente

FOTOS: DAUMER DE GIULI

RAYO-X

Tipo:	Arcade
Fabricante:	SNK
Memoria:	No informa
Fases:	12
Jugadores:	12
Dificultad:	8
Gráficos:	9
Música/Efectos:	8
Diversión:	9

KYÓSHIRÓ SENRYÓ EL BAILARÍN DE KABUKI

HAOUMARU SAMURAI DEL ESGRIMA

Magia:
al frente, abajo, atrás + A o B

Giro de espadas:
salto, atrás, abajo, al frente + A o B

A)MAGIA:
atrás, abajo, al frente + A o B

B)DRAGON PUNCH:
al frente, diagonal inferior al frente, al frente + A o B

SALTO DE FUEGO:
al frente, abajo, atrás + C o D

EARTHQUAKE NINJA

CHARLOTTE LA GUERRERA DE LA REVOLUCIÓN

Carrera con espadas:
A + B rápidamente

A)Magia:
A y B rápidamente

CADENAZO:
A + B

B)MAGIA:
atrás, abajo, al frente + A o B

UKYÓ TASHIBANA
MAESTRA DE LA ESPADA

MAGIA:
salto, atrás, abajo, al frente + A o B

CORTE DE MANZANA:
al frente, abajo, atrás, + A o B

HANZOU HATTORI
EL MAESTRO NINJA

TELETRANSPORTE:
al frente, abajo, atrás + B, C y D juntos

GENAN SHIRANUI
EL DEMONIO

MAGIA:
atrás, abajo, al frente + A o B

BOLA DE FUEGO:
al frente, diagonal inferior para atrás, atrás + A o B

MULTIPLICACIÓN:
al frente, atrás, abajo, al frente + cualquier botón

MORTERO:
al frente, diagonal inferior para el frente, al frente + D y C juntos

FOTOS: DAUMER DE GIULI

JÚBEI YAGYÚ
El ayudante secreto del emperador

SECUENCIA DE ESPADAS:
A + B rápidamente

MAGIA:
al frente, diagonal inferior para el frente, al frente + A o B

SUBIR EN EL ÁGUILA:
al frente, abajo, atrás + C

NAKORUBU
LA BRUJITA

ATAQUE DE ÁGUILA:
al frente, abajo, atrás + A o B

ATAQUE RASTRERO CON ESPADA:
atrás, abajo, atrás + A o B

WAN - FU - EL REY VÁNDALO

ESPADAZO DE FUEGO:
al frente, abajo, atrás + A o B

DRAGON PUNCH:
al frente, diagonal inferior al frente, al frente + A o B

TAM TAM - EL GUERRERO DEL TIEMPO PASADO

GIRO DE ESPADA:
atrás, al frente + A o B

ALIENTO DEL DRAGÓN:
al frente, abajo, atrás + A o B

ZANCADILLA DE ESPADAS:
al frente, abajo, atrás + C o D

SUPER NES

STREET FIGHTER II TURBO

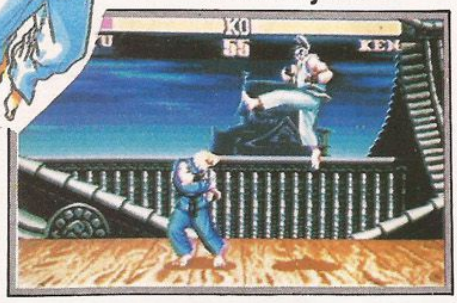
QUE CAMBIÓ?

Los colores de los personajes están diferentes y los escenarios quedaron iguales a los de Champion Edition para Arcade

Street Fighter II Turbo llegó para delirio de todos. El game ahora esta mucho mas rápido, los luchadores ganaron nuevos golpes y finalmente podrás luchar con los jefes. Ademas, Street Fighter II Turbo esta mucho mejor que la versión para Arcade, ya que todos los personajes están con sus fuerzas equilibradas. Según la Capcom el cartucho tiene 24 megabits de memoria y quedo 15% más rápido que el Street Fighter II que ya conoces. Te parece poco?! Entonces empeza a jugar.

RYU

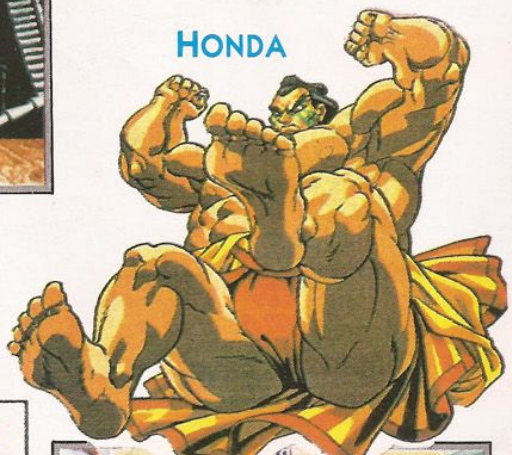
Ryu puede dar giros en el aire (salto→↘↓↙←patada). Ademas, si es derribado podrá escapar mas rápidamente usando un shoryuken



BLANKA

Blanca puede tirar una bolita en la vertical(↓ ↑ patada) Siempre que tire la bolita y sea alcanzado, no perdera tanta energía como en Street FighterII.

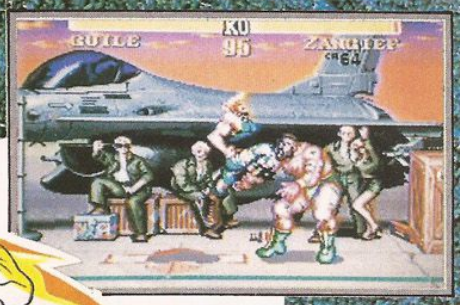
HONDA



Honda gana un nuevo golpe: un eficiente caderazo (↓ ↑patada). Ahora el japonés no toma tanta energia de los enemigos cuando los agarra. Pero en compensación puede aprovechar este momento para dar rodillazos en los adversarios.

RAYO-X

Tipo:	Lucha
Fabricante:	Capcom
Memoria:	24 Megabits
Fases:	12
Jugadores:	2
Dificultad:	9
Gráficos:	10
Música/Efectos:	10
Diversión:	10



GUILE

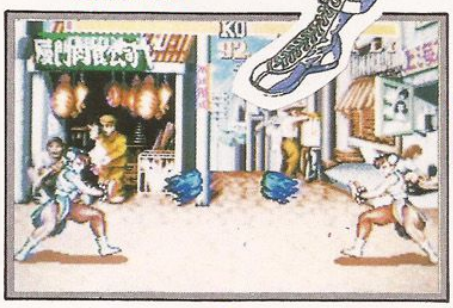
El único golpe nuevo de Guile es el rodillazo, ya conocido en el Champion Edition para Arcade (→ y patada media). Guile, que era uno de los mejores personajes en la primera versión, ahora tiene problemas con Ken y Ryu.

KEN

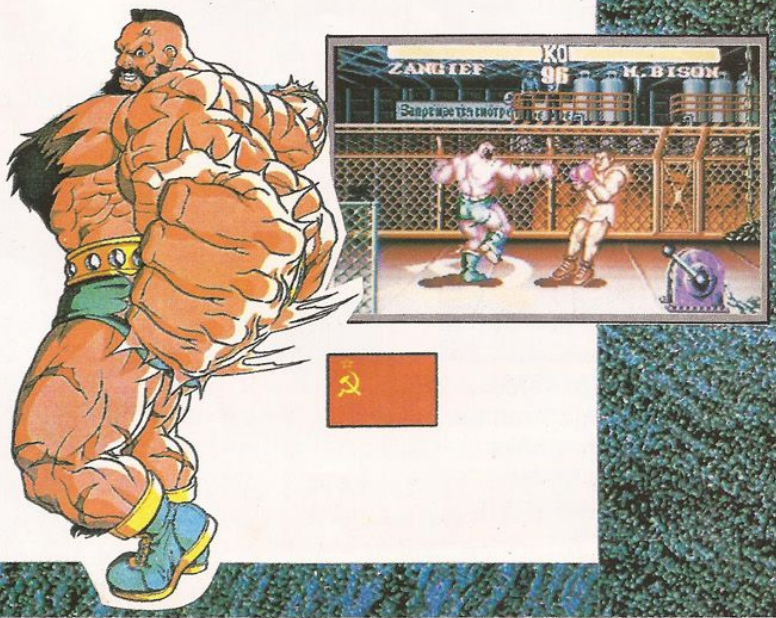
FOTOS BETTO D'ELBOUX

Así como Ryu, Ken también gana giros en el aire (salto, ←↙↓↘→ y patada) .
Pero los dos jugadores quedan diferentes en esta nueva versión. Mientras el Shoryuken de Ken llega mas lejos, Ryu logra recuperarse mas rápidamente cada vez que recibe un golpe.

CHUN-LI



Chun - Li puede perder sus complejos. La luchadora puede arrojar magias (→↘↓↙← y golpe). La chinita mas sexy del Videogame no tuvo su velocidad tan alterada como la de los otros personajes. O sea: quedo mas lenta.



ZANGIEF

Zangief fue premiado con un giro rápido (patada débil + patada media + patada fuerte). La gran ventaja de luchar con el ruso, es que este puede alcanzar al enemigo a la distancia.

DHALSIM
Dhalsim tiene la artimaña de teletransportarse de un lado para el otro de la pantalla (→↓↘ golpe débil+ golpe medio + golpe fuerte). Los antiguos golpes que dejaban a lejos a los personajes, ahora no surten mas efecto.
M. BISON
M. Bison es el luchador mas fuerte del game. Tiene una defensa bastante eficiente y sus golpes son simplemente detonantes.
BALROG
Balrog gano un golpe nuevo : tira una bolita y al mismo tiempo intenta alcanzar al adversario con sus garras (→ ← y golpe). Acertando la secuencia es posible atacar al enemigo cuatro veces.
FOTO: BETTO D'ELBOUX
SAGAT
Sus golpes recuerdan mucho a los de Ryu y Ken. La diferencia es que Sagat también arroja magias por abajo (↓↘→y patada). Pero cuidado: siempre que de un Tiger Upper Cut (→↓↘ y golpe), Sagat queda muy vulnerable.
VEGA
Vega es uno de los jefes que da mas trabajo para ser derrotado. Con su golpe (← → golpe) se torna imbatible a casi todos los ataques enemigos.
Conoce todo sobre
STREET FIGHTER II TURBO
Los recursos que antes salvaban al jugador de las situaciones más difíciles llegaron al fin. ahora el personaje que esta siendo apaleado es el que consigue agarrar a agarrar al adversario primero. Cuando un jugador vence, se escucha una voz: "You Win". En algunos escenarios, se escucha el rumor del publico al final de la lucha.
GAME OVER

SUPER NASA

16 BIT

Super Nes y Super famicom son marcas registradas por sus respectivos dueños

* SUPER NES / SUPER FAMICOM COMPATIBLE
* SALIDAS RCA DE VIDEO Y AUDIO STEREO
* LLAVE SELECTORA STEREO / MONO * PAL-N DE ORIGEN 220 VOLTS
* CONECTORES DE RF, VIDEO Y AUDIO STEREO INCLUIDOS
* 2 SUPER JOYSTICS CON TURBO Y AUTOFIRE

HONSON GAMES

Y AHORA TAMBIEN EN:
MITSUKOSHI
AV. CORRIENTES 1560
TEL 477-0725

RIOBAMBA 370 ☎ 953-3220 (a Mts CORRIENTES Y CALLAO)
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ 785-7686 / 786-6836 (A Mts DE CABILDO 2600)
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ 811-7590 (entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)

CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.
☎(01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959
Horario de ATENCION Lunes a Viernes de 9 a 20 Hs. / Sabados de 9 a 14 Hs.

Disney's Aladdin

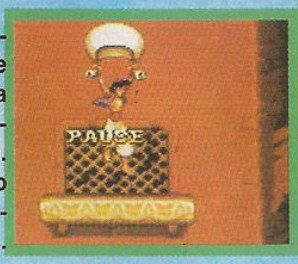
Aladdin es la estrella más nueva para el Super Nintendo. Después del éxito de la versión del famoso cuento de Las Mil y Una Noches para Mega Drive, ahora les toca a los genios del Super Nintendo encarar una fantástica aventura por los escenarios exóticos de Oriente Medio. Los gráficos, muy bonitos, y la música creativa y envolvente son destacados en este sensacional lanzamiento de Capcom, y que Playtronic trae para Argentina en su paquete delanzamientos para Navidad. Como no podía ser de otra forma, la gente de SUPERGAMES fue rápidamente a confirmar los detalles y muestra la estrategia completa con pistas exclusivas.

GENIE BONUS LEVEL

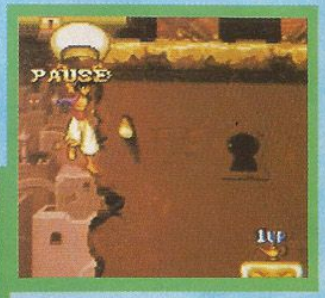
En todas las fases Aladdin encuentra dentro de baúles el símbolo del escarabajo. Agarrándolo al final de la prueba, consigue la fase de Bonus del Genio. Su esfuerzo acaba siendo recompensado con vidas y Continúes, distribuidos en esta fase dependiendo de la suerte. Tenés que apretar el botón B para pasar la ruleta y esperar el premio.

1-MERCADO DE AGRABAH

La misión de Aladdin es escapar de los guardianes del palacio. Al final no te olvides de que por el momento nuestro héroe es todavía un simple ladronzuelo. El destino trae a su encuentro a la bella princesa Jasmine, que también huye de los guardianes del palacio. Por las barbas del Ala !! Que bonita !!. No pierdas tiempo, salvala también.



No dejes de agarrar el turbante saltando en la cabeza del hombre de la ventana. Desenrollado sirve como paracaídas.



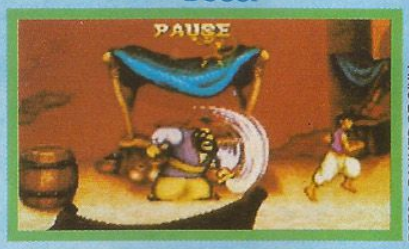
Para tomar esta vida el turbante es fundamental, Usálo para deslizarte hasta el tronco, colgate y saltá sobre la lámpara.

ELGAME

Como todos los dibujos de Disney, Aladdin tiene una excelente animación de personajes y belleza gráfica. Pero eso no es todo: la historia, idéntica a la de la última producción de los estudios Disney para el cine va rodando durante el game, tornando la aventura bastante excitante. Al contrario de la versión para el Mega Drive (producida por Virgin Games) aquí el ladronzuelo Aladdin que roba para sobrevivir no usa la espada como arma. Su ardid contra los enemigos son saltos sobre ellos y sobre manzanas recogidas del interior de macetas y arrojadas por el héroe. Dentro de esas macetas o de baúles Aladdin también encuentra ítems valiosos.

ITEMS	
MANZANAS:	Tiros
PAN:	Restaura parte de la energía
POLLO:	Restaura toda la energía
DIAMANTES:	100 valen un corazón de energía más
LAMPARA MAGICA:	Una vida

BOSS!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

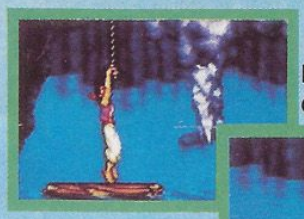
La estrategia para acabar con el guardia es fácil:Primero corré en su dirección para atraerlo. Luego escapá. En el momento en que use la espada date vuelta rápidamente y saltá sobre su cabeza. Hacé esto cuatro veces.

RAYO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Capcon/Playtronic
MEMORIA:	16 Megabits
FASES:	6
JUGADORES:	1
DIFICULTAD:	6
GRÁFICOS:	9
MÚSICA / EFECTOS:	10
DIVERSIÓN:	9

2 - CAVE OF WONDERS

Aladdin logra salvar a Jasmine pero ambos son encontrados por el malvado mago Jafar, consejero del Sultán. Jafar quiere la lámpara mágica y descubre que el único que puede entrar en la Cave of Wonders para agarrarla es Aladdin. Usando un disfraz logra apoderarse de la princesa y convencer a Aladdin a traerle la lámpara. Que situación !. Jasmine presa de nuevo y vos en un problemón !!.



Prestá atención: Para pasar colgate de la cuerda y saltá agachado en el tronco que viene atrás.

3 - ESCAPE FROM CAVE OF WONDERS

Luego que nuestro amigo Aladdin consigue la lámpara mágica la caverna comienza a destruirse. Es hora de irse !.

Con la alfombra mágica, esquiva las rocas que caen desde lo alto de la pantalla. Para escapar de la ola de lava quedáte a la derecha y, cuando se aproxime, subí dejándola pasar por abajo.

4-INSIDE THE LAMP

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Escapando de la caverna, Aladdin entrega la lámpara al malvado Jafar. Sacándole el disfraz al villano, el experto monito Abu logra robársela. Aladdin no resiste y frota la lámpara. Sorpresa !, entra en escena el genio más gracioso de todos los tiempos. Nuestro amigo genio es buena gente e invita a Aladdin a pasear dentro de la lámpara. Vamos ?

Prestá atención porque al genio le gusta hacer bromas. Esperá que el forme el camino de nubes y pasá de primera intención, sino el genio te dificulta cada vez más el camino.

5 - THE RUINS OF AN ANCIENT PYRAMID

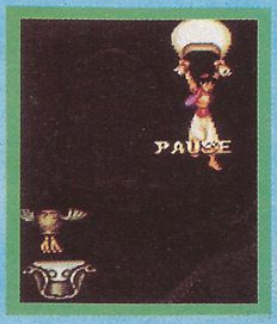
Finalmente fuera de la caverna, Aladdin, Abu y la lámpara maravillosa vuelan sobre el desierto en una alfombra mágica. Infelizmente Abu cae de la alfombra y se pierde en el desierto. Partiendo al rescate Aladdin va a parar a las ruinas de una vieja pirámide.

Pasar por esta puerta requiere paciencia. Colgate y esperá hasta que la puerta se esté abriendo para saltar.

Saltando sobre la figura del sarcófago, Aladdin finalmente libera a Abu !.

6 - AGRABAH'S CASTLE

UH OH!. Cuando todo parecía estar bien, Jafar consigue apoderarse de la lámpara y sacar del camino a Aladdin, despachándolo para el polo norte. Felizmente, Abu y la alfombra consiguen rescatar a nuestro amigo. Ahora, él debe entrar en el castillo para derrotar a Jafar y recuperar a Jasmine y la lámpara.

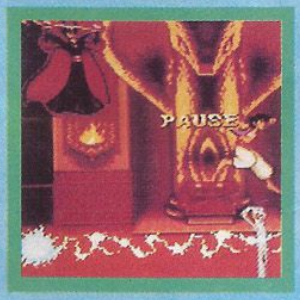


No olvides de agarrar la sábana en el comienzo de la fase. Sin ésta no pasas por las plataformas.

Esperá que la lava baje. Ella revela una plataforma escondida. Saltá sobre ésta y andate

BOSS!

El problema ahora es con Jafar. Primero quedate en los bordes de la pantalla para escapar de los rayos verticales. Para escapar de los rayos horizontales saltá por encima de éstos en dirección al medio de la pantalla.



Después de los rayos, saltá sobre el cetro para toma impulso y de allí para la cabeza del villano. Repetí la estrategia seis veces para acabar con él.

FINAL BATTLE

Jafar se transforma en una poderosa serpiente. Escapá de las bolas que te tira saltándo sobre éstas. Prestá atención en su cuerpo que se hunde en la lava. Cuando esto ocurra saltá para no chamuscarte el trasero !.

Finalmente, cuando te ataque, saltá sobre su cabeza. Repetí esa secuencia para acabar con ella !

GOOF TROOP

Disney's

RAYO-X

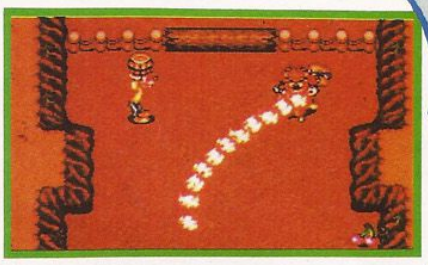
Tipo:	Aventura
Fabricante:	Capcom
Memoria:	No informa
Fases:	5
Jugadores:	2
Dificultad:	6
Graficos:	6
Musica/Efecto:	6
Diversión:	7

Al fin la gente de Disney le dio una oportunidad a Goofy, que ahora se ha convertido en el personaje principal del game Goof Troop. Podes elegir jugar con el propio Goofy (más fuerte y lento) o con su sobrino Max (más rápido y débil). Pero la forma más divertida es con los dos personajes en la pantalla, por lo tanto en el modo para dos jugadores. Para jugar Goof Troop no basta con ser hábil. Es necesario razonar para escapar de las emboscadas y abrir las puertas de cada sala. Vamos!!

Primera fase
BOSS

Esquiva las bombas que los enemigos te tiran encima. Cuando las bombas tocan el piso, agarralas y tiraselas de nuevo a los enemigos. También vale tirarles los barriles.

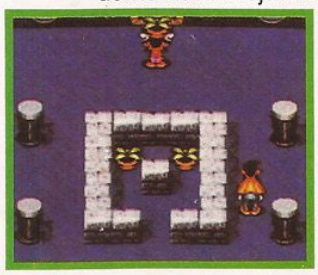
Segunda fase
BOSS



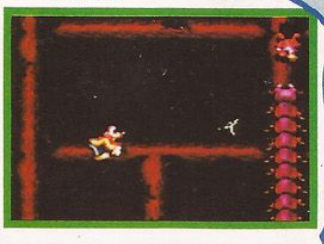
Agarra los barriles que los dos hawaianos te están tirando y arrójaselos al enemigo, pero presta atención para desviarte de sus llamas, acordate que para agarrar los barriles Goofy tiene que estar con los brazos levantados.

Tercera fase
ESPEJO

Que tal si conseguis un montón de ítems? Arroja un vaso en el espejo y entra por el agujero, así no tendrás de que quejarte.



Cuarta fase
BOSS



Sobre los troncos de los árboles dos ciempiés gigantes atacan a Goofy y a Max.

Escapar es fácil: como andan siempre por el mismo tronco, sin cambiar de dirección, mantenete siempre en un cruce de troncos para no quedar acorralado, así podrás esquivarlos. Para acabar con ellos espera el terremoto. Luego agarra una de las piedras que caen y arrójalas sobre los ciempiés en cuanto aparezcan.

BOSS

Dos esqueletos arrojan huesos sobre los dos héroes. Esquivalos. Cuando los huesos paran de moverse es el momento oportuno para agarrarlos y tirarlos de nuevo sobre los esqueletos. Cuando la calavera de los esqueletos se desprende y atacan contra los héroes, el asunto es esquivarlas. También vale tirar con huesos cuando sea posible.

Quinta fase
BOSS

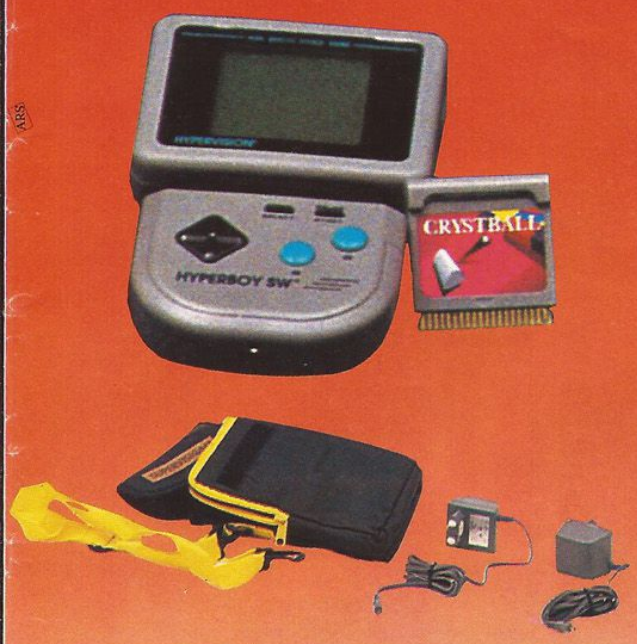
El sosia de Pete el Negro es el último enemigo del game. Cuando él ataca furioso, esquiva las bombas que te tira . Agarralas en seguida y tiraselas de nuevo. Tene cuidado cuando llame sus cómplices. Esquivalos y usa las bombas. Cuando Pete el Negro dispare, la única salida es escapar.

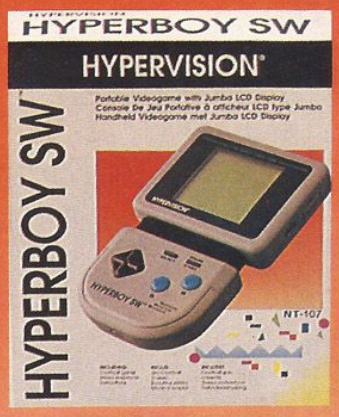
FOTOS: DAUMER DE GIULI

PASSWORDS

2ª fase: banana, rubí, cereza, banana, cereza
3ª fase: cereza, rubí, esmeralda, cereza, banana
4ª fase: rubí, cereza, esmeralda, esmeralda, rubí
5ª fase: banana, cereza, esmeralda, rubí, banana

HYPERVISION by



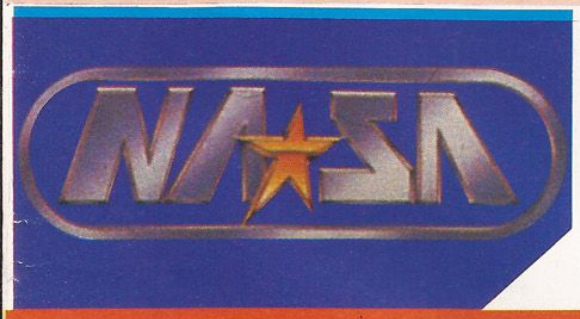


PORTATIL
PANTALLA GIGANTE ARTICULADA
160 X 160 PIXELS DE RESOLUCION
SONIDO STEREO C/ AURICULARES
PROCESADOR 65C02
A PILAS O 6V D.C.
CONEXION A OTRO HYPERVISION
(PARA DOS JUGADORES)
INCLUYE UN CARTUCHO

ACCESORIOS:
CONEXION A TV COLOR
FUENTE DE ALIMENTACION
BOLSO DE TRANSPORTE

RIOBAMBA 370 ☎ 953-3220 (a Mts CORRIENTES Y CALLAO)
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ 785-7686 / 786-6836 (A Mts DE CABILDO 2600)
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ 811-7590 (entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)
CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.
☎ (01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959
Horario de ATENCION Lunes a Viernes de 9 a 20 Hs. / Sabados de 9 a 14 Hs.
Y AHORA TAMBIEN EN: MITSUKOSHI AV. CORRIENTES 1560 TEL 477-0725

HONSON GAMES



ACTION

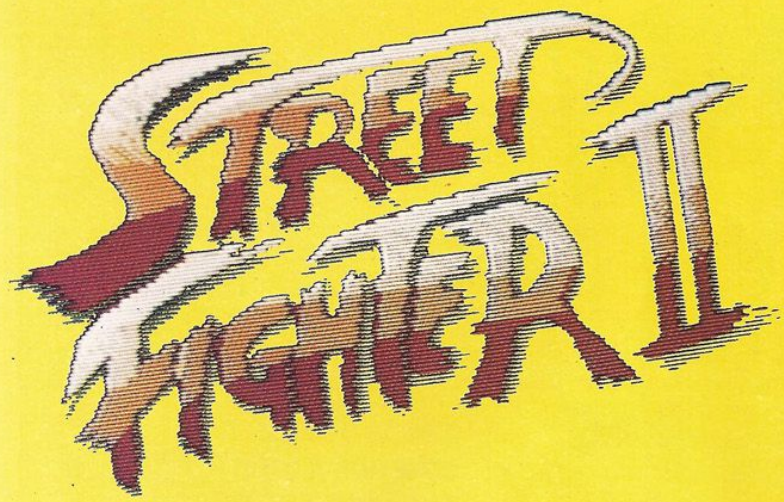
JOYSTICKS
LASER GUN'S
JOYSTICKS
INALAMBRICOS

FAMILY GAME - NINTENDO - SEGA - NASA 16 BIT - SUPER NASA

HONSON GAMES

Nintendo y Sega son marcas registradas por sus respectivos dueños

RIOBAMBA 370 ☎ 953-3220 (a Mts CORRIENTES Y CALLAO)
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ 785-7686 / 786-6836 (A Mts DE CABILDO 2600)
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ 811-7590 (entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)
CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.
☎ (01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959
Horario de ATENCION Lunes a Viernes de 9 a 20 Hs. / Sabados de 9 a 14 Hs
Y AHORA TAMBIEN EN: MITSUKOSHI AV. CORRIENTES 1560 TEL 477-0725



FAMILY GAMES

Los jugadores de Nintendo no tienen de que quejarse. Street Fighter llegó también para este tipo de consola. Los gráficos son más simples y la música menos radical que en la versión para Super Nintendo, pero el game garantiza momentos de diversión. En la versión para Nintendo hay apenas cuatro luchadores: Ryu, Chun-Li,Zangief y Guile.

RAYO - X

TIPO:	Lucha
FABRICANTE:	
MEMORIA:	4 Megabits
FASES:	4
JUGADORES:	2
DIFICULTAD:	8
GRÁFICOS:	7
MÚSICA / EFECTOS:	9
DIVERSIÓN:	9

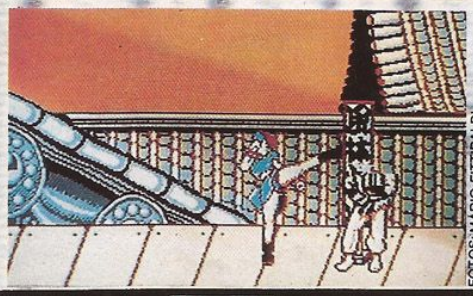
COMANDOS BÁSICOS

Golpe Ⓐ — Patada Ⓑ — Defensa: ← o → para el lado contrario del adversario — Salto ↑ — Agachar ↓

GOLPES ESPECIALES

SECUENCIA DE PATADAS MORTALES
Botón de patada rápida Ⓑ

Helicóptero ↓↑Ⓑ

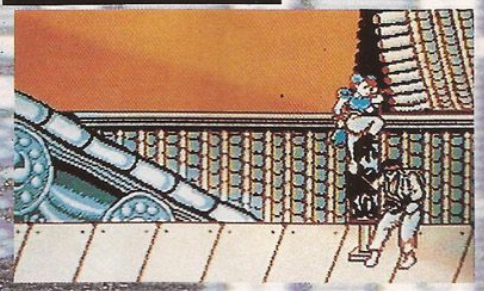


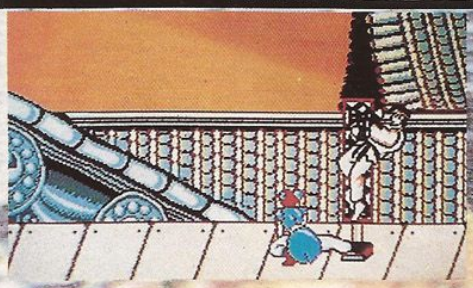
FOTOS: MARIO FITTIPALDI

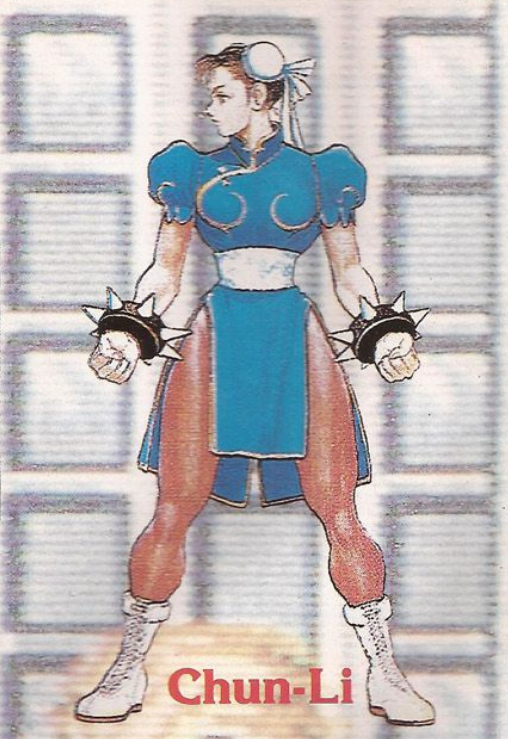
Pisoton ↑↓Ⓑ

Voladoras ↑Ⓑ

Zancadilla ↓Ⓑ

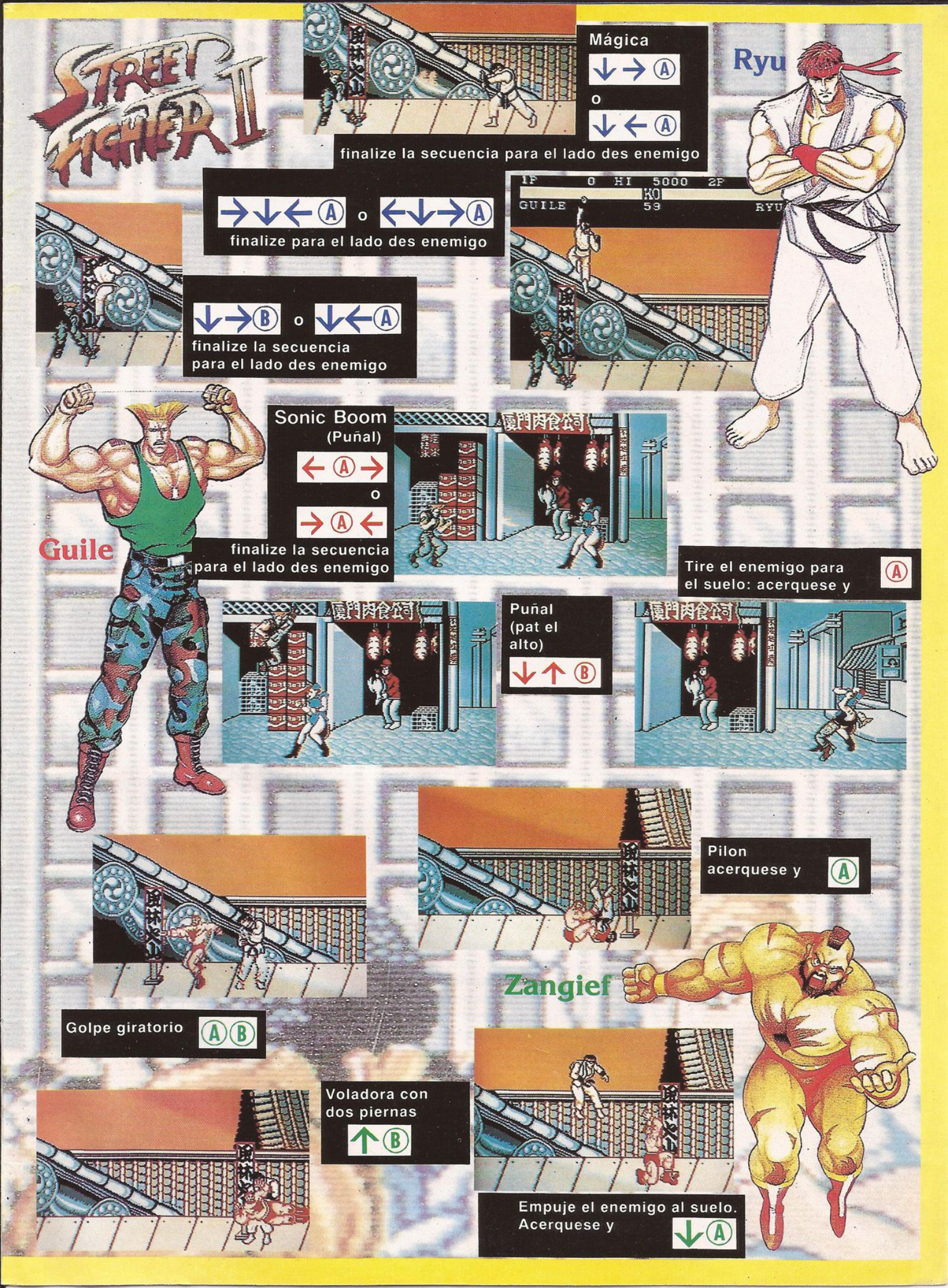






Chun-Li

Tira el enemigo al piso
Llega cerca y Ⓐ


STREET FIGHTER II
Ryu
Mágica
↓→Ⓐ
o
↓←Ⓐ
finalize la secuencia para el lado des enemigo
→↓←Ⓐ o ←↓→Ⓐ
finalize para el lado des enemigo
↓→Ⓑ o ↓←Ⓐ
finalize la secuencia para el lado des enemigo
1P 0 HI 5000 2P
KO
GUILE 59 RYU
Guile
Sonic Boom
(Puñal)
←Ⓐ→
o
→Ⓐ←
finalize la secuencia para el lado des enemigo
Tire el enemigo para el suelo: acerquese y Ⓐ
Puñal (pat el alto)
↓↑Ⓑ
Pilon acerquese y Ⓐ
Zangief
Golpe giratorio ⒶⒷ
Voladora con dos piernas
↑Ⓑ
Empuje el enemigo al suelo. Acerquese y ↓Ⓐ

JOE & MAC

Vuelve el dúo de hombres de las cavernas, Joe & Mac y esta vez en versión para el FAMILY de 8 bits. Los gráficos están muy buenos y la mayoría de las imagenes sigue el mismo estilo de la versión original para el Super Nes, manteniendo las proporciones, claro. Pero no todo es fiesta. Fijate lo que viene ahora: Trogloditas mala-onda raptaron cinco chicas de la aldea de Joe & Mac, manteniéndolas sobre el custodio de peligrosos animales prehistóricos. Y a vos no te queda otra que rescatarlas. Son cinco fases divididas en dos partes cada una. A cada Boss eliminado, una chica se salva.
Y ahora, a salvar a las minas!! Ugh!!

RAYO-X

Tipo:	Ación
Fabricante:	Data East
Memoria:	4 Megabits
Fases:	5
Jugadores:	2
Dificultad:	6
Graficos:	8
Música/Efecto:	4
Diversión:	7

ARMAS

Hacha
Bumerán
Rueda

COMANDOS

Botón A: Salto
Botón B: tiro
Direccional para arriba + B: Tiro para arriba
Direccional para arriba + A: Salto doble
Apretar el botón hasta que el héroe guiñe y soltar Tiro fuerte

ATENCIÓN!

Todos los alimentos valen energía. No dejes escapar ninguno. Cada 100.000 puntos podes ganar una nueva vida!

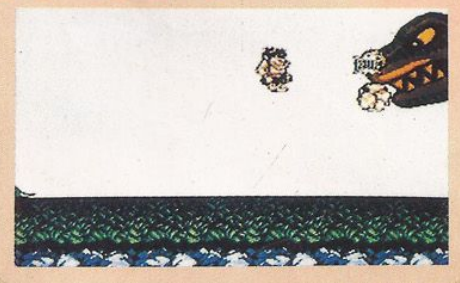
PRIMERA FASE

Sub-Boss

El Sub-Boss de esta fase es este dinosaurio con cara de malo. Para destruirlo da saltos dobles cuando estés cerca de su cabeza. Cuidado con las piedritas que sueltan por la boca.

Boss

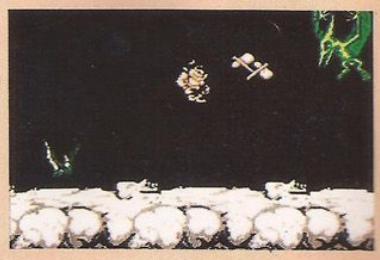
El mas grande dinosauro del juego aparece para atacallo, cuidado! Quedate debajo del monstruo para te proteger de los ataques. Vuelve, dá dos saltos seguidos y tire para acertalo en la cabeza. Repitiendo este golpe matarás el dinosauro.



SEGUNDA FASE

Sub-Boss

Quedate justo en el medio de las plantas carnívoras menores, tirando a la cabeza de la planta mayor. Cuidado con el Terodactilo que pasa volando. A veces quiere empujarte para la boca de la planta, y si no queres convertirte en churrasco, presta atención.



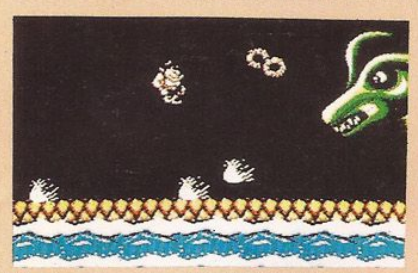
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Boss

El enemigo es ahora un terodáctilo gigante. Salta y dispara siempre que esta gallina verde super desarrollada aparezca en la pantalla. sus pichones también dan trabajo. Presta atención y salva una chica mas.

TERCERA FASE

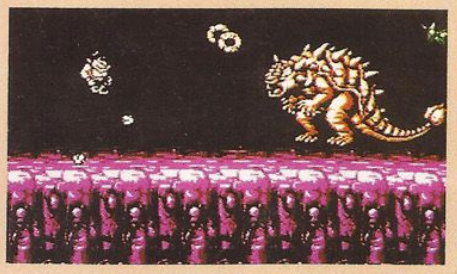
Sub-Boss



En la película Jurassic Park este broquiosauro era mansito. Aquí quiere acabar con vos. Para que suceda lo contrario y acabes con el, espera que estornude agua, salta y dispárale a la cabeza. Pero cuidado, a veces el monstruo jurásico viene a tu encuentro. Esquivalo!

Boss

Ahora un poco de descanso. Este tatú lleno de espinas es muy fácil. El se queda parado en un rincón disparándote y vos tenés que esquivar sus tiros mientras disparas los tuyos.



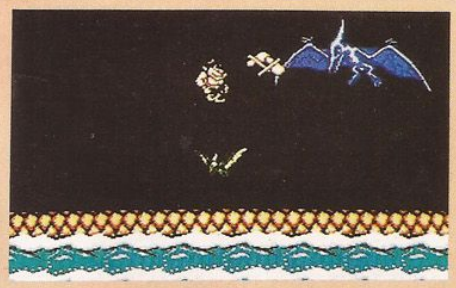
CUARTA FASE

Sub-Boss

El Problema ahora es un dino parecido con el de la primera fase. La táctica es también semejante. Da saltos dobles y cuando estés en el máximo del salto disparar Ah! esta vez unos terodactilos incomodan tu trabajo.

Boss

Otro pajarraco!. Aplica la misma estrategia de la segunda fase. El problema es que este vuela más rápido y no es fácil de acertar los disparos. Quedate tranquilo. con paciencia lo conseguiras!

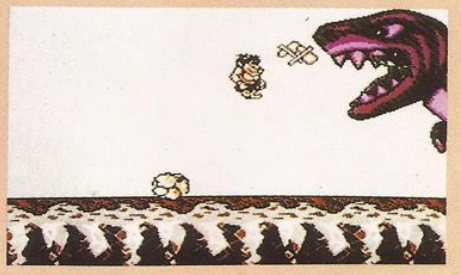


FOTOS: DAUMER DE GIULI

QUINTA FASE

Sub-Boss

Aquí fatalmente tendrás que bancarte unos piedrazos hasta destruir a este pesado. No te desanimes. Salta las que puedas y manda bala! Si sos rápido no hay problema.



Boss

Por fin el último Boss! Un enorme trogloditosaurio o, si preferís, una mezcla de cavernícola con rabo de dinosaurio. Alterna saltos simples y dobles, y siempre que puedas dale en el hocico. Nuevamente surgirán problemas con tiros y aves enemigas. pero a esta altura ya estas bien entrenado y esquivarlos será fácil.

VENI!

TE ESTAMOS ESPERANDO!

SUPERGAMES Mail

EL CORREO PARA QUE CONOZCAS TODOS LOS JUEGOS Y TODAS LAS CONSOLAS

SUPERGAMES Arte

LOS MEJORES DIBUJOS DE NUESTROS LECTORES EN NUESTRAS PAGINAS

SUPERGAMES Rank

TU ELIGES LOS MEJORES JUEGOS CON TU VOTO

VENGA Y PARTICIPE!

ESCRIBA PARA SUPERGAMES

EDITORA QUINTO CENTENARIO S.R.L.
AV. CORRIENTES 2312 6º PISO 1046
BUENOS AIRES - REPUBLICA ARGENTINA
TEL/FAX (54-1) 953-8216

ROBOCOP 3

El policía cibernético de Detroit ataca de nuevo, esta vez en su FAMILY GAME de 8 bits. El game está buenisimo!! Las fases son completamente diferentes de la versión de 16 bits (para el Super Nintendo) y muy emocionante.

Robocop tiene nuevas armas y hasta ingenios voladores para combatir los criminales, muchos criminales!! Como lo sospechabas, ellos ya se apoderaron de Detroit y están por todas partes: ventanas, rincones, y hasta atrincherados traicioneramente atrás de cajones y latas de basura. el objetivo es claro: destruir la computadora central en la torre de la OCP, la organización criminal. Buena suerte!!

TIROS

Robocop cuenta con tres tiros diferentes para detonar al enemigo. El comienza con tiros simples

Ametralladora

Tiros Triples

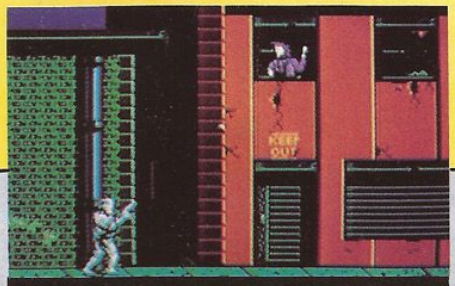
FOTOS: DAUMER DEGIULI

REPARANDO LOS DAÑOS

Entre una fase y otra podes reparar los daños en su cuerpo cibernético. Todo depende de cuantos items P consigas en la primera fase. Tenés que recorrer su cuerpo con la flecha e ir arreglando las partes más dañadas. Bárbaro, no?

RAYO - X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Ocean
MEMORIA:	4 Megabits
FASES:	5
JUGADORES:	1
DIFICULTAD:	7
GRÁFICOS:	9
MÚSICA / EFECTOS:	9
DIVERSIÓN:	9



VENTANAS

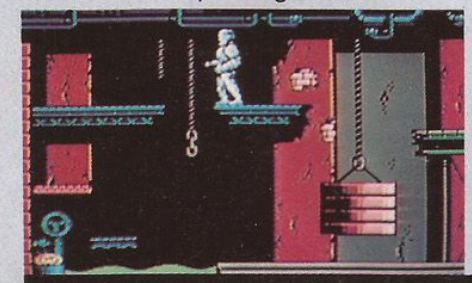
Los enemigos están en todas partes. Tené cuidado con las ventanas, Para acabar con los enemigos dispará en diagonal, teniendo cuidado para no ser alcanzado por la granada.

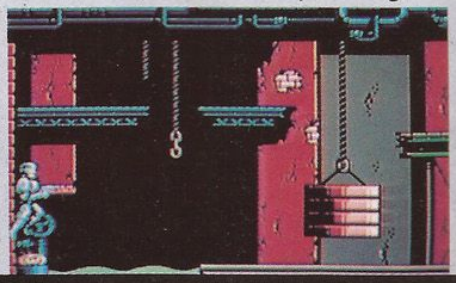
UNIDAD REPARADORA

Para tomar esta unidad reparadora tené cuidado. Subí apenas hasta el primer escalón de los cajones para que esta no salga de la pantalla. Saltá, y una vez que estés en la plataforma superior agarrála.

ENEMIGOS

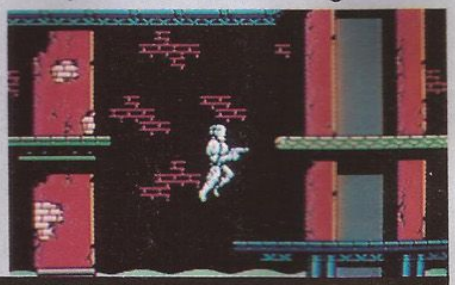
Aquí termina la primer fase. Los enemigos atacan de todos lados y también desde las ventanas. Tenés que eliminarlos a todos disparando rápidamente para los dos lados. Usa la habilidad y agacháte para escapar de los tiros enemigos.





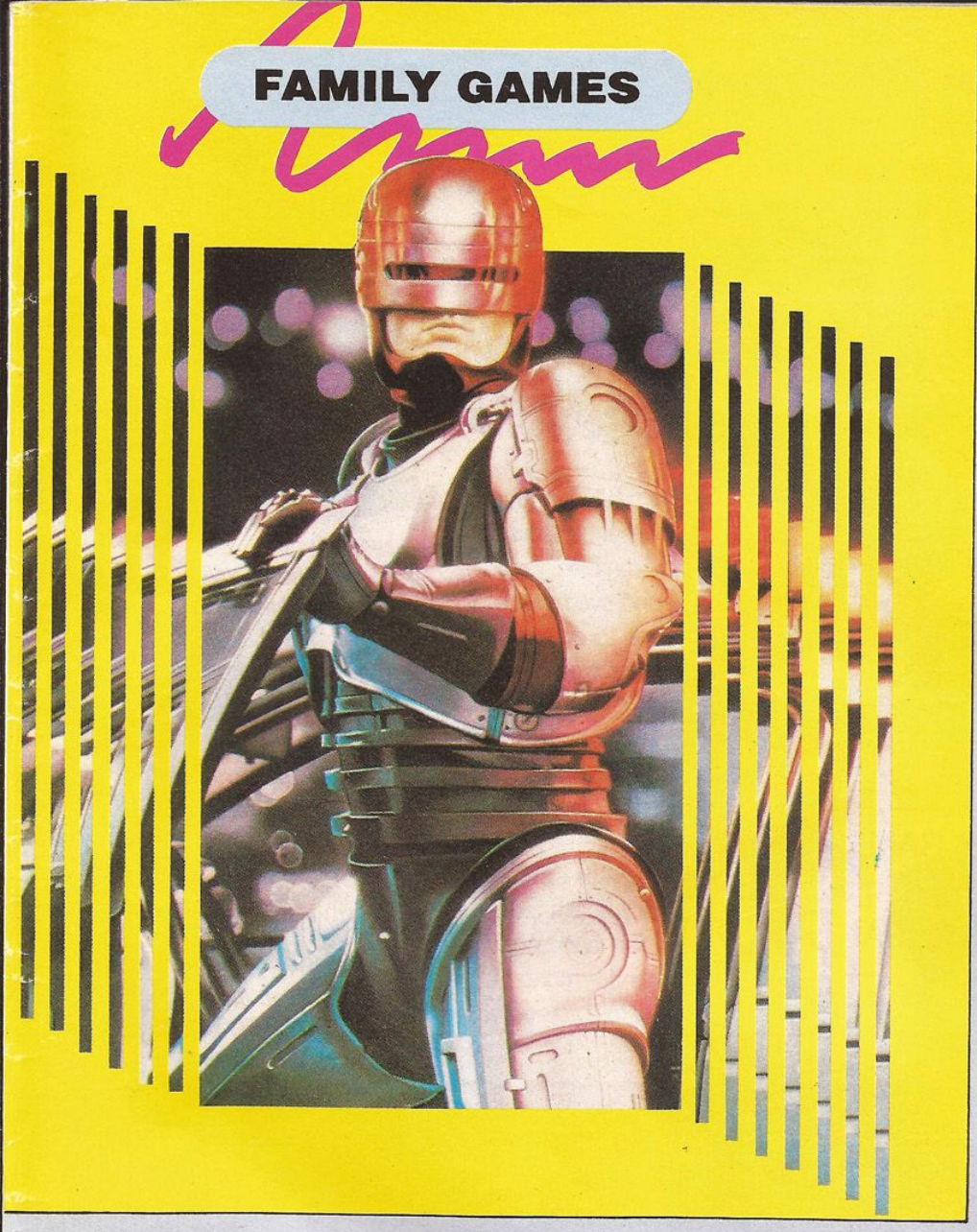
ARMA

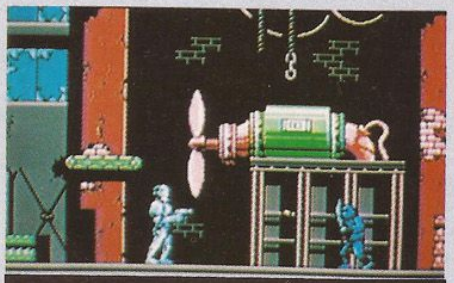
En este ítem podes ganar tres tiros. Cuidado para no salir de la pantalla. Desde aquí solo tenés que andar en dirección al ácido. No saltes... Robocop cae en la plataforma intermedia. Saltá rápido para el arma para que la plataforma no caiga y puedas volver.



ACIDO

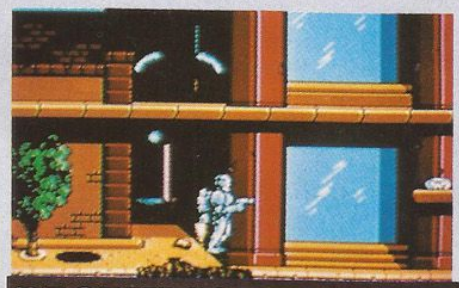
Tene mucho cuidado al saltar los abismos sobre el ácido. No olvides que Robocop es pesado. Salta justo desde la punta de la plataforma.





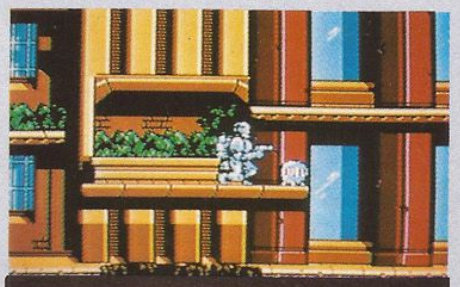
ROBOT NINJA 2

Ahora si!! Este es el enemigo de la segunda fase. Para transformarlo en un montón de lata tenés que repetir la estrategia que usaste con el primer robot ninja. No te preocupes con la hélice que es inofensiva.



PROPULSOR A CHORRO

En esta fase, el héroe gana un propulsor a chorro. Los enemigos se mueren de envidia...Usálo para llegar hasta las armas que están en las plataformas mas altas y también para pasar por los agujeros.



COMBUSTIBLE

Pero el juego se acaba rápido. A menos que prestes atención a los ítems de combustible. No dejes de agarrarlos.

BALCONES

Los enemigos no están para bromas. Ellos se esconden hasta en los balcones de los edificios de Detroit. Estate alerta.

FOTOS: DAUMER DEGIULI

ROBOT NINJA 1

Para acabar con este robot ninja, trata de acertar siempre que puedas disparando continuamente cuando este se aproxime. Saltalo para que no te alcance y repetí la operación. El mejor lugar para esperar al robot es sobre las plataformas.

HYPER BOY®

SUPER HYPERBOY DELUXE

LEGITIMO * FAMILY GAME - 60 PINS * JOYSTICK CON S/ TURBO Y AURICULARES STEREO * INALAMBRICO AL TV NO NECESITA CABLES CON PALANCA EJECTORA * PAL-N DE ORIGEN * 220 VOLTS * GARANTIA FULL

HYPERBOY

HYPERBOY "EL REDONDITO"

LEGITIMO * FAMILY GAME - 60 PINS * JOYSTICK CON S/ TURBO * CON EJECTOR INALAMBRICO AL TV * NO NECESITA CABLES * AURICULARES STEREO INCLUIDOS PAL-N DE ORIGEN * 220 VOLTS * GARANTIA FULL

HONSON GAMES

RIOBAMBA 370 ☎ 953-3220 (a Mts CORRIENTES Y CALLAO)
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ 785-7686 / 786-6836 (A Mts DE CABILDO 2600)
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ 811-7590 (entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)

CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.

☎(01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959

Horario de ATENCION Lunes a Viernes de 9 a 20 Hs. / Sabados de 9 a 14 Hs.

Y AHORA TAMBIEN EN: MITSUKOSHI AV. CORRIENTES 1560 TEL 477-0725

RAYO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Ocean
Memoria:	No informa
Fases:	6
Jugadores:	2
Dificultad:	7
Graficos:	5
Musica/Efecto:	6
Diversión:	5

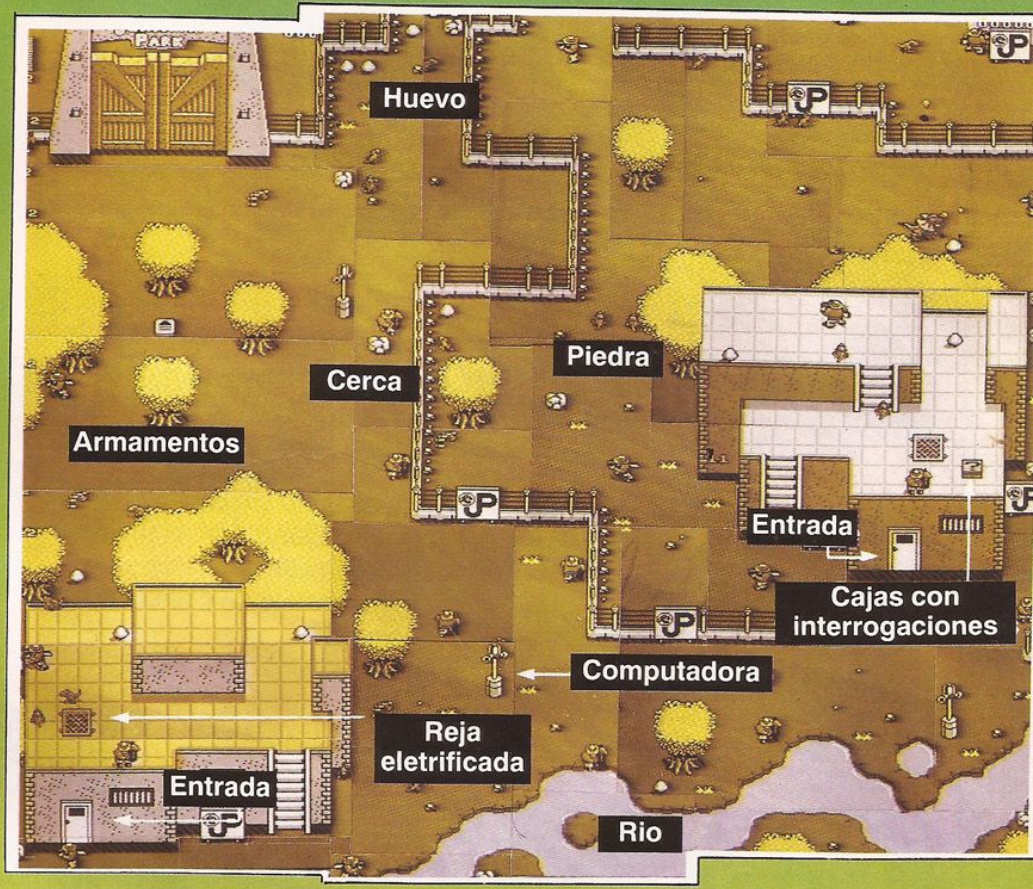
JURASSIC PARK™

TM & © 1993 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

Decepción! Esta es la palabra más adecuada para evaluar lo que sucedió en la redacción cuando pusimos el game. Un cartucho muy económico en materia de animación, sonidos y gráficos, intenta retratar las aventuras cinematográficas de Spielberg, sin llegar ni siquiera cerca de la emoción y el realismo del cine. Es mucho menos de lo que esperábamos, lo que no significa que vos no te vas a divertir !, pero deja mucho que desear.

EL JUEGO

Vos sos el Dr. Alan Grant y tu misión es salvar a los hermanos Murphy y Alexis ya que durante el paseo por el Jurassic Park sucedió una cosa extraña en el sistema de seguridad y dinosaurios carnívoros quedaron sueltos... muy hambrientos. Jurassic Park tiene seis fases. En todas ellas tu objetivo será recoger todos los huevos de dinosaurios para lograr pasar. Para darte una ayudita SUPERGAMES mapeó toda la primera fase, mostrando donde están los huevos y todos los items necesarios para cambiar de fase. De aquí en adelante el procedimiento es bastante parecido. Manos a la obra !.



ITEMS

Cuidado!. No todos los ítems son buenos y solamente te das cuenta después de agarrarlos. Que amigos, no?.

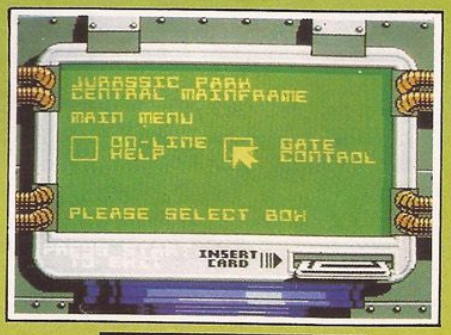
CAJITAS CON INTERROGACIONES - Pueden tanto tener vidas extras, invencibilidad y energía como también pueden quitarte la vida y la energía.

ARMAMENTOS - Cada dinosaurio eliminado te da un tiro para tu arma y hay cuatro tipos de municiones: amarillas (las más débiles), verdes (medianas), azules (fuertes) y rojas (tiros triples cada uno con potencia media). El tipo de munición que conseguís varía de acuerdo con el tamaño del dinosaurio que matás.

HUEVOS - Será necesario recoger todos los huevos que encuentres a tu paso para cambiar de fase.

ENEMIGOS

Una manada de Triceratops enfurecidos es tu primer obstáculo. Debes guiar a Alan y a Tim entre los animales evitando que les den un pisotón . El secreto es acordarse adonde están los pasajes.



COMPUTADORAS

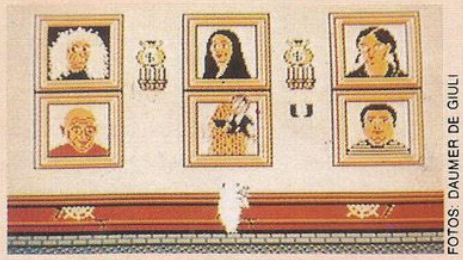
En ellas es posible encontrar buenas informaciones y secretos de cada fase, como también instrucciones para abrir portones. En las computadoras también quedan registrados los mayores récords después del final del juego.

La macabra familia Addams fue raptada y Homero , el padre, está desesperado. El precisa encontrar a todos sus familiares y salvar su amada Morticia. Pero para eso, Homero, tendrá que pasar por malos momentos, enfrentando murciélagos, osos y hasta calaveras.
Y ademas tendrá que acumular mucho dinero para sobornar su mayordomo y conseguir abrirse pasos. Hay muchas salas secretas, difíciles de encontrar, y muchas dificultades para conseguir develar los misterios de la mansión maldita. Y para enfrentar este desafío, ahí va una selección de las pistas mas difíciles, para que consigas terminar con el drama de Homero. O.K?

RAYO - X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Ocean
MEMORIA:	2 Megabits
FASES:	Indefinidas
JUGADORES:	1
DIFICULTAD:	8
GRÁFICOS:	6
MÚSICA / EFECTOS:	6
DIVERSIÓN:	7

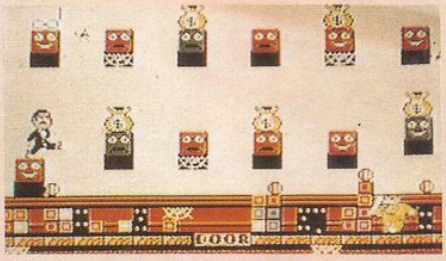
FAMILY GAMES



FOTOS: DAUMER DE GIULI

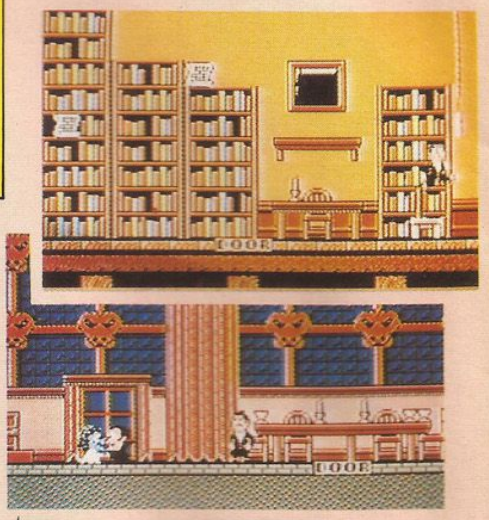
OSO

Cuidado al llegar cerca del oso porque este sale corriendo atrás de Homero. La táctica para acabar con él es simple: atrae el animal hasta abajo de la trampa, salta en su cabeza y después sobre la trampa. Esta caerá y atrapara al enemigo.



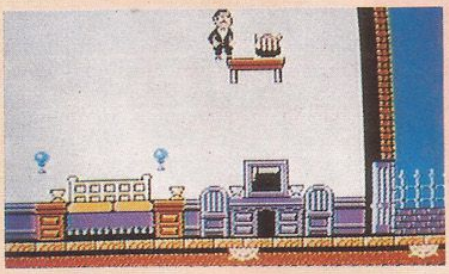
BLOQUES

Homero solo puede saltar en los bloques cuando estos estén con la carita alegre. En caso contrario, recibe un golpe. No te olvides de agarrar el SNORKEL que está allá arriba.



PARTITURA

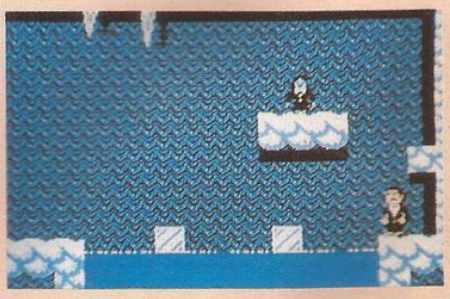
Para conseguir entrar en esta puerta, Homero tiene que agarrar una partitura y tirar de la cuerda que está en la biblioteca. Así el mayordomo tocará un vals y los dos novios bailaran , dejando el camino libre para Homero.



DEDOS

Homero debe agarrar a Dedos justo aquí. Con él el Sr. Addams queda invencible por algunos instantes.

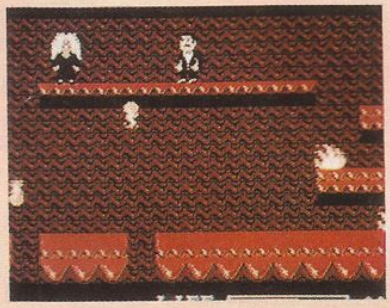
BLOQUES DE HIELO



Los bloques de hielo suben y bajan sin parar. Salta cuando estos empiecen a subir para poder salvar a Merlina, la hija de Homero. Ella esta congelada y no podrá ayudar al padre ahora.

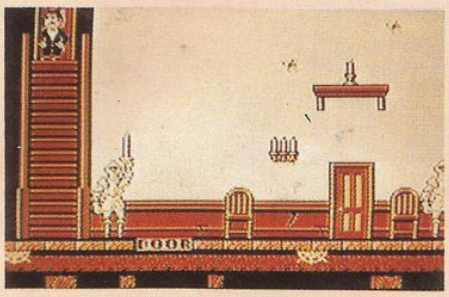
HORNO

Homero debe ir hasta el horno, que está en la cocina para descongelar la chica, que entregará al padre la llave del atico. Sorpresa!! La abuela esta esperando por Homero dentro del horno.



ÁRBOL

Anda hasta el árbol y entra por esta puerta para agarrar el huevo azul. Este es uno de los tres elementos necesarios para componer la poción que salvará Pericles, el hijo de Homero.

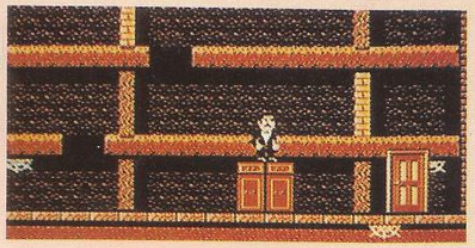


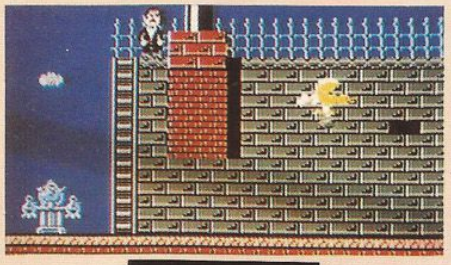
LLAVE DEL ATICO

Usando la llave del ático, Homero logra entrar en esa puerta, que antes estaba cerrada.

ARMARIO

Saltando en esta parte del armario y apretando el botón B, Homero junta un poco mas de dinero.



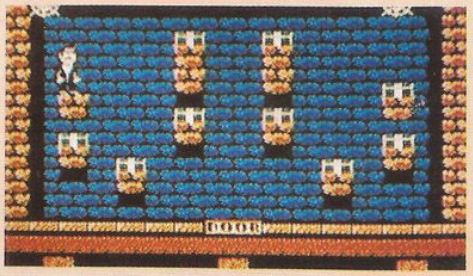


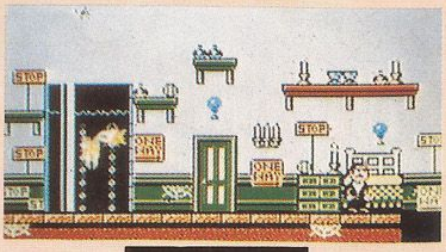
CHIMENEA

Aquí, arriba de la chimenea Homero encuentra otro pasaje secreto que lo hará encontrar dinero y una vida.

DINERO

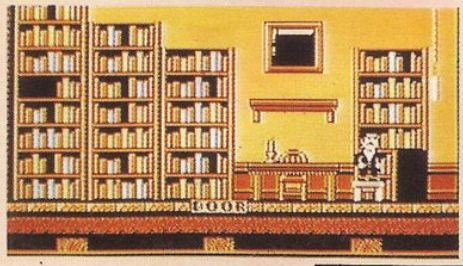
Entrando en este agujero (salta y acciona el direccional para arriba) Homero encuentra mas dinero.

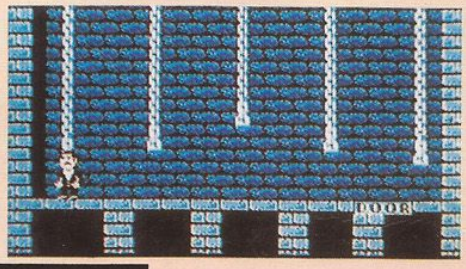




PERICLES

Finalmente llego la hora en que Homero debe salvar a su hijo. Salta en este agujero y Homero lo encontrará. Pericles estaba preso en la ventana.





PUERTA SECRETA

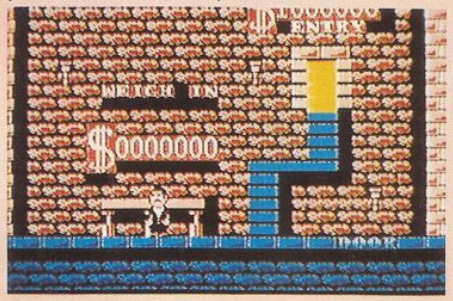
Homero tiene que volver a la biblioteca y hacer que el mayordomo toque tres canciones y así surgirá una puerta secreta. Entra y tira de la última cadena y encontrarás un río, y al final, una puerta. Homero logra entrar aquí solamente después de salvar a pericles.

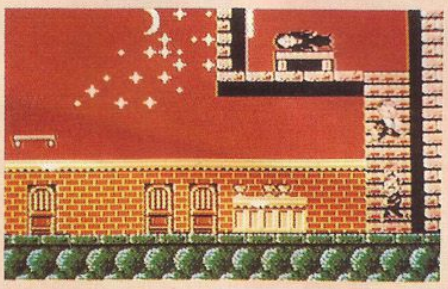
TÍO LUCAS

El Sr. Addams enfrenta ahora al Tío Lucas. Acaba con él saltando tres veces en su cabeza. Pero mucho cuidado con sus tiros.

U$S 1 MILLÓN

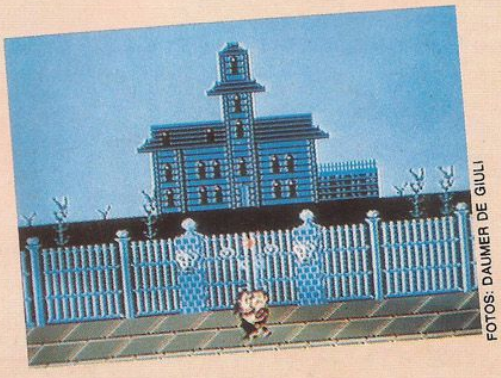
Homero precisa juntar U$S 1 millón durante todo el juego para poder entrar en la puerta amarilla.





HOMERO

El raptor de la familia Addams es un doble de Homero. Tenés que destruirlo ahora. Para eso atráelo hasta la parte de abajo de la escalera y salta tres veces sobre su cabeza. Morticia está a salvo!!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

VENTAS AL INTERIOR

LLAMENOS AL 01-953-3220 Y CONSULTENOS LOS PRECIOS DE CUALQUIERA DE LOS ARTICULOS ANUNCIADOS EN LA REVISTA, LUEGO LLENE EL CUPON ADJUNTO O UNA FOTOCOPIA DEL MISMO, Y ENVIENOSLO ADJUNTADO CHEQUE A LA ORDEN DE HONSON INTERNATIONAL COMPANY S.R.L. AGREGANDO $ 6 POR GASTOS DE ENVIO Y LE ENVIAREMOS SU PEDIDO AL DOMICILIO QUE UD. NOS INDIQUE.

Nombre _____

Domicilio _____ **Ciudad** _____

Provincia _____ **Cod. Postal** _____

Nº de Telefono _____

PEDIDO

Articulo descripcion	Precio	Cantidad	Total
	Gasto de envío		6,00
	Importe total		

HONSON GAMES CLUB

SI DESEAS ASOCIARTE AL HONSON GAMES CLUB, LLENA LA SOLICITUD ADJUNTA (O UNA FOTOCOPIA) Y LLEVALA O ENVIALA POR CORREO A CUALQUIERA DE NUESTROS SUCURSALES Y TE ENTREGAREMOS TU CREDENCIAL QUE ADEMAS DE ACREDITARTE COMO SOCIO TE SERVIRA PARA OBTENER IMPORTANTES DESCUENTOS EN TUS COMPRAS, RECIBIR INFORMACION SOBRE NOVEDADES Y LANZAMIENTOS DE MAQUINAS Y CARTUCHOS. Y PARTICIPAR DE SORTEOS SEMANALES Y MENSUALES DE CARTUCHOS Y CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS.

Nombre _____ **Fecha de Nacimiento** _____

Domicilio _____ **Ciudad** _____

Provincia _____ **Cod. Postal** _____

Nº de Telefono _____ **Tipo y Nº de Documento** _____

Que tipo de consola tenes _____

_____ Firma del socio

_____ Si sos menor de 18 años firma del padre, madre o tutor.

RIOBAMBA 370 ☎ 953-3220 (a Mts CORRIENTES Y CALLAO)
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ 785-7686 / 786-6836 (A Mts DE CABILDO 2600)
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ 811-7590 (entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)

CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.
☎ (01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959
Y AHORA TAMBIEN EN: MITSUKOSHI AV. CORRIENTES 1560 TEL 477-0725

HONSON GAMES

HYPER BOY®

WIRELESS

FAMILY GAMES - 60 PINS
TOTALMENTE INALAMBRICO
NO NECESITA NINGUN CABLE
A PILAS O 6 VOLTS D.C.
JOYSTICK INCORPORADO
ANTENA RETRACTIL
CONEXION JOYSTICK Nº 2
PAL-N DE ORIGEN

TODO EN LA PALMA DE SU MANO

HONSON GAMES

RIOBAMBA 370 ☎ 953-3220 (a Mts CORRIENTES Y CALLAO)
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ 785-7686 / 786-6836 (A Mts DE CABILDO 2600)
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ 811-7590 (entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)

CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.
☎(01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959
Horario de ATENCION Lunes a Viernes de 9 a 20 Hs. / Sabados de 9 a 14 Hs
Y AHORA TAMBIEN EN: MITSUKOSHI AV. CORRIENTES 1560 TEL 477-0725

Quickfire

PARA NINTENDO Y ATARI SYSTEMS

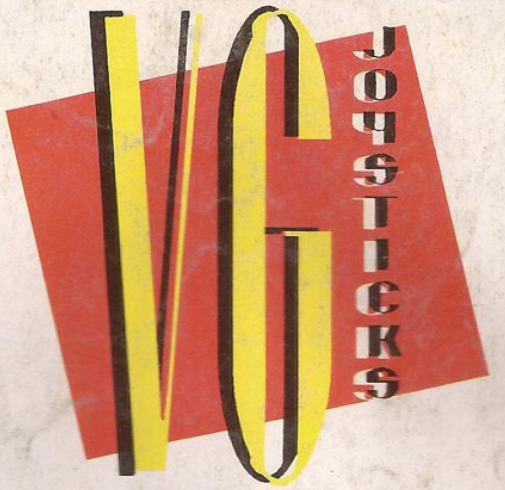
JOYSTICKS QUICKFIRE
CONTACTOS PRECISOS
DISEÑO ANATOMICO
ESTRUCTURA DURABLE
CABLE EXTRA LARGO

HONSON GAMES

RIOBAMBA 370 ☎ 953-3220 (a Mts CORRIENTES Y CALLAO)
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ 785-7686 / 786-6836 (A Mts DE CABILDO 2600)
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ 811-7590 (entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)

CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.
☎(01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959
Horario de ATENCION Lunes a Viernes de 9 a 20 Hs. / Sabados de 9 a 14 Hs
Y AHORA TAMBIEN EN: MITSUKOSHI AV. CORRIENTES 1560 TEL 477-0725

Nintendo y Atari son marcas registradas por sus respectivos dueños



THE LAST GENERATION OF GAME CONTROLLERS

ARCADE PAD SEGA / NASA 16 BIT O S-NES / S-NASA
TONES TURBO Y AUTO FIRE / SLOW MOTION

VIPER- SEGA / ... ES / S-NASA
6 BOTONES TURBO Y ... DW MOTION

OWL PAD SEGA / NASA 16 BIT O S-NES / S-NASA
6 BOTONES TURBO FIRE / SLOW MOTION

RAINBOW PAD SEGA / NASA 16 BIT O S-NES / S-NASA
6 BOTONES TURBO Y AUTO FIRE / SLOW MOTION

AQUA PAD SEGA / NASA 16 BIT
O S-NES / S-NASA 6 BOTONES
TURBO Y AUTO FIRE
SLOW MOTION

HONSON GAMES

Y AHORA TAMBIEN EN
MITSUKOSHI
AV. CORRIENTES 1560
TEL 477-0725

RIOBAMBA 370 ☎ **953-3220** **(a Mts CORRIENTES Y CALLAO)**
F.D. ROOSEVELT 2521 ☎ **785-7686 / 786-6836** **(A Mts DE CABILDO 2600)**
AVDA. SANTA FE 1270 ☎ **811-7590** **(entre TALCAHUANO Y LIBERTAD)**

CENTRO MAYORISTA: J.E. Uriburu 479 Cap.
☎ **(01) 953-9959 / 1916 FAX (01) 953-6897 / 9959**
Horario de ATENCION Lunes a Viernes de 9 a 20 Hs. / Sabados de 9 a 14 Hs.

Super Nes y Sega son marcas registradas por sus respectivos dueños